

IN ALLEGATO UN  DEMO DA 8 GB E IL GIOCO COMPLETO

GIOCHI

PER IL MIO
COMPUTER

3 GAMES VILLAGE.IT - Luglio - n°195 - Edizione DVD - € 8,90

RECENSITO!

MAX PAYNE 3

Poca Fiction e molto Pulp per
l'inarrestabile Max!

RECENSITO!

DiRT SHOWDOWN

Speronamenti a tutta velocità,
nel gioco di guida di Codemasters!

RECENSITO!

DIABLO III

Meglio regnare su PC che servire in Paradiso!

METRO
★2033★

IN ITALIANO

TOP GAMES!

INOLTRE...

12 giochi
recensiti
tra cui

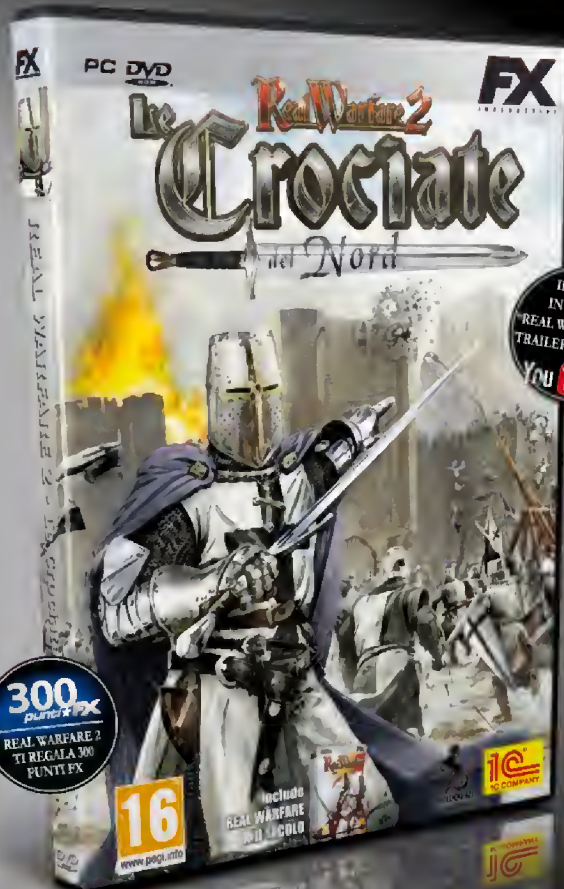
Sniper Elite V2
Real Warfare II
Le Crociate del Nord
Street Fighter X
Tekken
TERA

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°195 - MEKS - ANNO XVII - € 8,90



Sprer
ITALY

Conduci i crociati alla vittoria



IL GIOCO
IN AZIONE
"REAL WARFARE 2 FX
TRAILER ITALIANO"
YouTube

300
punti FX

REAL WARFARE 2
TI REGALA 300
PUNTI FX

16
www.pcgiochi.it

Incluso
REAL WARFARE
2000 UGOLO

16
www.pcgiochi.it



Conquista
fortezze
e castelli

Macchine
d'assedio
medievali



Combattimenti
con fino a
10.000
unità

Battaglie
medievali
più
realistiche

16
TC COMPANY



ESIGETE
COLLEZIONISTA
FX



INCLUSO
REAL WARFARE
XIII SECOLO

MIGLIORA IL
TUO ESERCITO
DOPO LA
BATTAGLIA
FINO A
RINFORZO
IRVINCIBILE



Bottino
di guerra



GUIDA UFFICIALE CON TUTTI GLI INCHI
E COMPLETO MANUALE A COLORI

NEL TUO NEGOZIO DI
VIDEOGIOCHI PREFERITO
A SOLI

19.95€

FX
MULTIMEDIA

Diablo III

46 Un altro gioiello firmato dai maestri di Blizzard!

92 GIOCO COMPLETO

METRO 2033

Un FPS imperdibile, ambientato in una Mosca del futuro devastata dal conflitto nucleare!

88 ESPLORA E GIOCA

Oltre al demo sottotitolato in italiano di *The Book of Unwritten Tales*, nel DVD troverete *The Dame in Black Case* e molti altri contenuti aggiuntivi.



DIRT: Driving Force - pag. 52



Dead Space 2 - pag. 20

SCOOP

12 FIFA 13
Ancora più fisico, ancora più drastico, ancora più bello, diamo il benvenuto al nuovo capitolo della simulazione calcistica per eccellenza firmata da Electronic Arts.

24 COMPANY OF HEROES 2
La leggendaria serie RTS di Relic ambientata nella Seconda Guerra Mondiale sta finalmente per tornare sui nostri PC.

ANTEPRIME

20 DEAD SPACE 3
Nel terzo episodio della splendida serie horror, Visceral Games continua a stupire il proprio pubblico e a rischiare con idee nuove.

23 AGE OF DECADENCE
Un ultimo sguardo al GDR sviluppato da Iron Tower Studio.

24 MEN OF WAR: CONDEMNED HEROES
L'interattivo di guerra sul Fronte Orientale, per rivivere le epiche battaglie tra l'Armata Rossa e le truppe tedesche.

26 XCOM: ENEMY UNKNOWN
L'invasione aliena secondo i dettami di Firaxis Games: turni e strategia in dosi massicci.

SPECIALI

28 AI QUATTRO ANGOLI DEL NOIR
Il nostro Joseph Massena ci guida tra le vite più malefatte e solitarie dei videogiochi.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Massimiliano Rovati presenta il nuovo numero di GMC.

6 LA POSTA IN GIOCO
Nemesi dialoghi con i nostri lettori.

16 GMCNEWS
Le novità sul mondo dei videogiochi.

11 GMC BLOG
Il Blog della vostra rivista preferita!

12 NEXT LEVEL
Mod e Total Conversion per aumentare la longevità dei vostri titoli preferiti.

92 GUIDA AL GIOCO COMPLETO METRO 2033
Non perdetevi la nostra guida alla sopravvivenza in una Mosca del futuro sconvolta dalla guerra atomica e popolata da nemici inquietanti.

95 TITOLI DI CODA
Danilo Gabrielli ci parla del perché i videogiochi odierni siano un po' troppo standardizzati.

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Age of Decadence	23
Company of Heroes 2	24
Cyberpunk	18
Dead Space 2	20
Dishonored	46
DIRT: Driving Force	52
El Gato, The Game	37
IFA 13	12
Iron Front: Liberation 1944	69
LEGO The Lord of the Rings	19
Lone Survivor	74
Max Payne 3	52
Men of War: Condemned Heroes	26
Metro 2033	92
Next Level: Mods e Total Conversion del Nord	92
Resident Evil: Operation Raccoon City	70
Scary Girl	77
Sniper Elite V2	66
Star Wars: 1313	18
Street Fighter X Tekken	74
TERA	78
The Book of Unwritten Tales	18
Toy Soldiers	65
XCOM: Enemy Unknown	26



Le prove di questo mese

- 46 **Diablo III**
- 58 **DIRT: Driving Force**
- 69 **Iron Front: Liberation 1944**
- 73 **Lone Survivor**
- 52 **Max Payne 3**
- 62 **Real Warfare II: Le Crociate del Nord**
- 70 **Resident Evil: Operation Raccoon City**
- 77 **Scary Girl**
- 66 **Sniper Elite V2**
- 74 **Street Fighter X Tekken**
- 78 **TERA**
- 65 **Toy Soldiers**



Street Fighter X Tekken - pag. 74

TUTTO SU PC, Xbox 360,
Wii, PS3, PSP, DS,
iPhone, iPad

TUTTO NUOVO!

GAMESVILLAGE.IT

ENTRA ANCHE TU NELLA
COMMUNITY ITALIANA
PIÙ ATTIVA NEL MONDO
DEI VIDEOGIOCHI!

www.gamesvillage.it

IL DIVERTIMENTO RIPARTE ADESSO

NEWS, ANTEPRIME, APPROFONDIMENTI, RECENSIONI
PER ESSERE SEMPRE INFORMATO SU TUTTO!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

TOP GAMES!

Acquistando una copia di Giochi per il Mio Computer TOP GAMES, oltre alla rivista di videogiochi per PC più venduta in Italia, sempre aggiornata e pronta a informarvi su tutte le novità del vostro hobby preferito, avrete anche un capolavoro tutto da gustare e a un prezzo eccezionale. I titoli più famosi, originali e rappresentativi di ogni genere videoludico vi accompagneranno, di mese in mese, dandovi modo di appagare la vostra sete di divertimento e di ampliare i vostri orizzonti, certi di giocare sempre il meglio.

Allegato a questo numero di GMC TOP GAMES trovate Metro 2033, l'eccezionale sparattino in prima persona post-apocalittico tratto dall'omonimo romanzo di Dmitry Glukhovsky. Affrontate l'inverno nucleare, tentando di sopravvivere ai terribili Tetri e ai brutali fuorilegge che imperversano all'interno della metropolitana di Mosca. Non perdetevi tempo, dunque, e gustatevi questo FPS tecnicamente fenomenale.



Per seguirvi sul nostro blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrare questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 11).

OMCEDITORIALE

E se domani...



affezionati e di immergerci ancora in serie che ci hanno emozionato, abbiamo visto le meraviglie dell'Unreal Engine 4, ma gli annunci col botto, quelli per cui si attendeva, appunto, l'E3, sono stati pochi. Tra questi, Watch Dogs di Ubisoft ha catturato la nostra attenzione e suscitato del vero entusiasmo. State pur certi che ne parleremo diffusamente in futuro.

Restano delle domande: Il nostro hobby preferito sta affrontando una crisi creativa? La spietata legge del mercato soffoca le cosiddette "proprietà intellettuali" (termine che trovo vagamente inquietante)? Il meraviglioso mondo dei videogiochi non è l'isola felice

Le scadenze editoriali, questo mese, ci hanno messo nella strana situazione di poter assistere all'Electronic Entertainment Expo 2012, la fiera di settore più importante dell'anno per i videogiochi, ma di non riuscire a mandare in stampa lo speciale in cui raccontiamo le impressioni dei nostri inviati.

Non tutti i mali vengono per nuocere. Sappiamo che molti lettori avranno seguito l'evento minuto per minuto su GamesVillage.it, dunque cogliamo l'occasione per ringraziare su quanto visto a Los Angeles a bocce ferme, lontani dai clamori e dai bagni di folla.

L'appuntamento è perciò rimandato al prossimo numero di GMC, in cui troverete l'articolo fiume con tutti i giochi da non perdere, da qui alla fine dell'anno e nel 2013. Ciò non toglie che qualche anticipazione sia presente anche nelle pagine che seguono, e che un'idea di massima se la siamo fatta, seguendo le conferenze e rincorrendo le notizie. Negli annunci, o nella loro assenza, abbiamo colto un E3 un po' stanco. È stato come se le grandi case sapessero di non poter mancare all'appuntamento pur avendo già detto tutto in precedenza, nella paura che i loro titoli "strategici" venissero soffocati dalla concorrenza. Ne è conseguita una fiera delle novità in cui sono mancate proprio le novità.

Intendiamoci: i giochi c'erano, ci sono e ci saranno. Avremo modo di divertirvi in compagnia di numerosi eroi cui siamo ormai molto

che qualcuno immaginava, non è solo una nuova forma di "arte per l'arte". Non è un'isola, immunita: tutto risente di ciò che gli accade intorno e reagisce di conseguenza. La scommessa, visti i tempi, è riuscire ad azzeccare la formula per garantirsi la sopravvivenza. In un sistema a veloce evoluzione (o involuzione, come sostiene qualcuno), dove le soluzioni ai problemi non sono più così chiare come in passato, il ripetere all'infinito le stesse formule assodiate sulla nell'illusione di poterla fare giorno per giorno, ma pagherà il lungo periodo?

Evoluzione e sopravvivenza vanno a braccetto. In natura hanno a che fare con piccole mutazioni casuali. E nei videogiochi? Come si può avanzare sulla strada del progresso senza sostenere quelle "mutazioni casuali" che chiamiamo nuove idee?

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

QUESTO MESE
CON L'EDIZIONE
DVD DI GMC
IL GIOCO COMPLETO
METRO 2033

www.gamesvillage.it

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@spraz.it

Botta & Riaposta
(per ottenere da Skiz
trucchi e guide sul
gioco) impossibili@bottaeriaposta.it

Scherino Blu
(per spiegare a Quedex i
vostri problemi hardware)
schermoblu@spras.it

IL BLOG DI GMC
Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 81 e all'indirizzo Internet:
www.gmc.it/it/it/computer/81

dal Forum di
GAMESVILLAGE.IT

FAR CRY 3

Pronti, via! È subito il momento di un gioco con iocchi, che funziona alla grande per aprire la rassegna mensile dedicata al **Forum di GamesVillage.it**. Nel **Thread "Primo trailer di Cry 3 in Computer Grafica"**, il nostro amico toman808 ci presenta il primo video del prossimo **Cry 3** in uscita quest'anno a settembre: www.youtube.com/watch?v=7d5vN9NVPv0. Le reazioni sono rucce, e la grafica è davvero spettacolare. Ma non è tutto, perché il video ci mostra anche un po' di gameplay. Il prossimo mese si può vedere **Cry 3** in 2D con ambientazione su un'isola e magari, con i classici DMM Unlady, la salta anche su leve un capovalente. Anche **Il Bonecrack** non pare entusiasmato. Ancora forte, spavole e cioccolatini. Non possono trovare una locazione diversa? Un tonfo più pacato e aperto lo troviamo nelle parole di **Bogus**, secondo il quale: la loca è l'assatura della cosa (o intitolata **Cry 3**, su, non si può mai mettere d'accordo a Tokyo). Più che altro, spero, almeno un po' di **Il Bonecrack** e **Il Bonecrack** per creare l'Avatar perché secondo me la grafica è super e anche non mi pare che non mi pare che non mi pare.

La POSTA in gioco



**"Noi ragazze siamo
maggiormente attratte
da un tipo di gioco più
inquadrato"**

da Questioni di genere - Maria...

veniva intercettata da uno dei puntini o dei serpenti, si perdeva una vita. Il livello era completato quando una certa percentuale di schermo era colorata. Spero di essermi spiegato. La musica era stupenda. Sapete aiutarmi?

Giovanni

Giao Giovanni, è molto difficile esalare con esattezza il gioco cui fai riferimento, ma dalla descrizione mi sembra che si tratti di una probabile variante di *Qo*, lo storico titolo di Taito sviluppato all'inizio degli Anni '80. In *Qo*, la "navicella" era un semplice rombo rosso e i nemici (gli Spazi) erano *Q*. Quei due colori rappresentavano da forme geometriche e astratte. Come puoi immaginare, un concetto di gioco così semplice ed efficace ben si è prestato alla realizzazione di varianti e clone più o meno nusciti. Quello più recente, per esempio, è *Lightfish* del team indipendente Eclipse Games e puoi acquistarlo su Steam a poco meno di cinque euro (<http://store.steampowered.com/app/461262/>). Naturalmente, le versioni con grafica sono state amate e rese più complete, ma l'ispirazione iniziale è la stessa. Se, invece, vuoi provare

**LETTERA
DEL MESE
GIOCHI
COMPUTER**

Carissimi,
Nemessa,
sono una
ragazza
videolotica
come te e
come
tutti. Vorrei
conoscere il
mondo che mi trova
e la maggior
parte bene che i
maschiotti vanno
per le belle
nuove. Ma so
che quando la
libertà di
noi i cosiddetti
liberi e a giocare
in questi casi
non è appropriato:
perché possono
farlo a loro
pari, a loro
frama o a
volere un discorso
modo per far procedere la storia e ciò
avviene scoprendo quell'unico indizio
a quell'azione necessari per innescare
l'evento successivo.
Sembra un po' la fiera del luogo comune
lo so, ma un discorso simile può valere
anche per i pazzi come me. Ci sono delle
regole più o meno semplici da seguire,
basta farlo e il gioco è servito, ed è
piacevole proprio perché quelle regole
esistono e non c'è necessità di aggirarle.
Al di là delle speculazioni un po' massicce
che, lo ammetto, sono state la prima
cosa che ho visto e che ho sentito.
Quanto sia importante concedere al
giocatore la libertà di fare un po' di
che gli pare. Il gioco deve semplicemente
dare all'utente gli strumenti per crearsi
una propria esperienza o deve proporre
un pacchetto completo con un inizio e
una fine.
Dove sta il divertimento, nello scoprire
cosa ci aspetta o nella libertà di azione?

Hanna

Cara Hanna, forse queste domande non sono quelle giuste. Non credo che un gioco debba proporre necessariamente due cose che si escludono: l'una con l'altra. Il divertimento, in certi casi o forse addirittura nella maggior parte di essi, consiste, piuttosto, "nella scoperta cosa ci aspetta grazie alla nostra libertà di azione". Per questo si tende a guardare ai sandbox game come a un genere interessante e ricco di spunti. *Minicraft* è qui un discorso più estremo. Aspetto a GTA; più che un gioco, è quasi una sorta di kit di sviluppo messo in mano



agli altri. Anche le avventure grafiche più belle, se ci pensi bene, non sono poi così impermeabili al libero arbitrio. Harigaeon quando dici che si protegge nella storia per vivere come va a finire non è un'idea stupida. E se non è per questo, allora ci troveremo di fronte a una punta e clicca un po' noiosa e senza la minima ironia. Se ti piace il genere, ricorderai facilmente che i momenti più divertenti di molte avventure sono quelli in cui si prova a utilizzare gli oggetti in modi non previsti dal creatore, magari esilaranti o, con somma sorpresa, si accorge che era proprio l'azione giusta da fare. Penso che in un buon gioco di maniero converrà libertà e regole in maniera equilibrata, per garantire un'esperienza non solo dispendiosa ma anche soddisfacente per tutti i giocatori. E se si vuol sentire partecipi in maniera attiva. Prendi *The Walking Dead* di Telltale: dobbiamo ancora vedere se ci svilupperà la cosa, ma al suo primo episodio ha mescolato con cura una trama che si sviluppa su linee abbastanza rigide con la possibilità di deviare quali personaggi far vivere morire.

dal Forum di
GAMESVILLAGE.it

APPUNTAMENTO SUL CAMPO

Il **Forum di Gamesville.it** è il posto giusto per trovare amici con cui, o contro cui, giocare online. Nel suo **Thread "Chi ti gioca a COH?"** il nostro **amministratore** chiede se: Nessuno gioca a **Company of Heroes**? Postate qui i vostri nick in game. Uno dei primi a rispondere è **Alexio17**. Crusader. Giu' un periodo in tutta la gente di giochi online. È un gioco che adoro e che tengo saldamente installato sul PC, ma in lui sono così dannatamente inquisito che non riesco a giocare. Ho fatto un sacco di partite normali e ora che sono pure fuori allenamento da un anno... Magari, se trovo un momento, vedrò di capire se la pausa ha migliorato o peggiorato la situazione. La situazione pare essere condivisa da **MG60**. Mamma mia che giocone. Inizial con il primo, poi gli altri anch'passammo a quello online. Ho comprato con gli sconti dell'esate scorsa **Tales of Valor** ma sono incapace, altamente. Qualche settimana fa c'erano gli sconti, ma non ho preso gli altri due cartroll, visto che è stato annunciato il sequel. E siccome non ho soldi, senza che c'è, ecco il mio giocatore non proprio normale che risponde: **MG60**. Mamma mia che giocone. Magari ce l'ho, ma prende la polvere da quando l'ho acquistato. **Crusader** mi esercito un po' prima di giocare online.

IN BREVE

Ciao Pierluigi,
ho letto sul forum del sito ufficiale l'articolo che il secondo episodio di *The Walking Dead* non uscirà come previsto nel mese di maggio, tu ne sai qualcosa? Spero non abbiano deciso di abbandonare il progetto, ma sono anche un po' infastidito dal fatto che non rispettino le scadenze... se obbligli gli utenti ad acquistare un pacchetto di episodi promettendo pubblicazioni mensili, è poco professionale lasciarli a bocca asciutta per più di quattro settimane, non credi?

Go Home

Il gioco originale, è sufficiente una ricerca veloce su Google per trovare un sito che ospita una versione in Bash di Oix.

AL DIABLO

Carla Nemelisz,
non sono uno di quei giocatori
che si lamentano e diplomano
i forum di flame. Di solito
cerco di capire i problemi degli
sviluppatori, pur esercitando i
miei diritti di consumatore, e
non mi lasso trasportare dalla
furia cieca della folla inferocita
di Internet. Questa volta, però,
sono proprio arrabbiato. Comprò
Diablo III a prezzo pieno, il
giorno del lancio, e non nesso
a giocare. OK, mantengo la calma,
e vado in ufficio tutti i giorni,
aspettando di godermi un week-
end "diabolico": moglie e figlia
vanno sul lago dai nonni, e io ho
la casa tutta per me, per affrontare le
orde dei dannati con il mio demone
hunter. E invece... niska. Niente.

"Al sesto compleanno, ricevetti il mio primo videogioco per PC"

da Amore a prima vista - Francesco C.

Nada. Non sono riuscito a giocare quando volevo, prima perché i server erano troppo affollati, poi perché Blizzard li aveva tirati giù per "manutenzione", poi di nuovo perché erano affollati e c'era coda. È tutto questo per giocare a un gioco in single player?

Uno dei quali hanno aggiunto una funzione di rete online che non ho intenzione di usare? Ma che vadano al diavolo, pure quelli di Blizzard. Quando acquistavo un gioco a prezzo pieno, al day one, mi pagavano con il mio denaro per il privilegio di essere tra i primi a completarlo, a sviscerarlo, ad amarlo. Che senso ha acquistarlo subito, se poi devo aspettare un mese per giocare decentemente? Sono furibondo, davvero. Passerà l'altra settimana prima che possa dedicare qualche ora di tranquillità a *Diablo*, e mi sento sinceramente denudato, del mio tempo e dei miei soldi. Tra l'altro, il lavoro mi

porta spesso a trascorrere ore e ore in lunghi viaggi in aereo, e l'obbligo di essere sempre online mi impedisce di ingannare il tempo con *Diablo*. Che, vorrei ricordarlo, ho intenzione di giocare solo in single player, non avendo il desiderio di andare online. Leggo sul forum di *Diablo* che la scelta dell'obbligo online è legata in "minima parte" (come noi) alla prevenzione della pirateria, e che la sua funzione principale è evitare che gli hacker ottengano oggetti in modi loschi, per poi venderli alla casa d'asti. Bah. Sono deluso. Sono amaro. *Diablo III* è bellissimo, quando nesso a giocare, ma Blizzard ha perso un ammiratore.

Fulvio Zenopoli

Mi piacerebbe avere qualcosa da dire, un modo per argomentare e smorzare un po' il tuo disappunto. C'ho fatto. La verità è che non riesco a far altro che darmi ragione. Posso solo sperare che a tutti questi (inevitabili?) problemi si accompagni un effetto prevenzione dei magheggi di quei furbi che vorrebbero spogliare utenti innocenti di tutti gli oggetti faticosamente recuperati con ore e ore di gioco. L'idea perplesca e sardonica non è questo progressivo abbandono del gioco "offline", mi evoca la stessa sorta di leggera angoscia del pensare di vivere in un mondo in cui, volenti o nolenti, si deve essere perennemente "in linea", che si tratti di avere sempre a portata di click, controllare le e-mail o utilizzare Facebook come un imprescindibile appendice della vita reale.

È facile avere l'impressione che le software house e gli sviluppatori non si limitino più a offrire del semplice intrattenimento impostando requisiti minimi elevati e regalano un'esperienza estetica di alto livello ma dimenticano l'obsolescenza dei nostri computer, decidono se, quando e quanto dobbiamo essere connessi a Internet e, come giustamente fa notare tu, fanno sentire un onesto acquirente denudato dei propri diritti lasciandolo con in mano la confusione di un gioco che non può utilizzare nel modo che vorrebbe. Mi dispiace che il primo approccio con *Diablo III* ti abbia lasciato con l'amaro in bocca, continuo ad augurarmi che questo genere di wintop, anziché moltiplicarsi, possa lasciare spazio a soluzioni non solo efficaci ma anche rispettose dei diritti degli acquirenti.

AMORE A PRIMA VISTA

Cara Nemesis, sono un ragazzo di 14 anni con una grande passione per i videogiochi. Questa, contrariamente a quanto accade alla stragrande maggioranza dei miei coetanei, affonda le proprie radici in una serie di avvenimenti che vorrei raccontarti. Inizio tutto 4 anni (non so se andare fiero o meno di ciò) quando una mattina mia madre risuscitò dagli scatoloni il suo Game Boy. Fu amore a prima vista, nonostante avesse un tasto rotto e una sola cartuccia con scritto a caratteri cubitali *TETRIS* (deve essere ancora in quel caso cassetto).

Al sesto compleanno, ricevetti il mio primo videogioco per PC, di cui rimane, ormai, solo la custodia con sopra scritto *Rayman 2 The Great Escape*. Lo giocai innumerevoli volte, cercando di recuperare i 1.000 lum giusti, contando anche quello ingenerato da Razerbeard, il

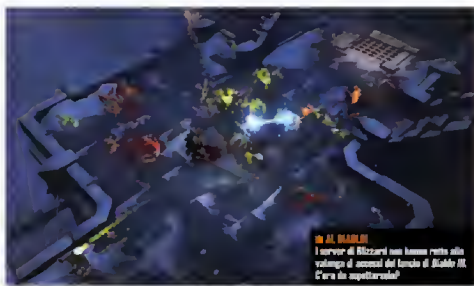
A due anni di distanza, quando ormai avevo messo da parte il computer, si riaccese la scintilla grazie a *Beyond Good & Evil*, per ironia della sorte sviluppato anch'esso da Michel Ancel. Ricordo ancora il giorno in cui lo acquistai: non so se lo avessi scelto io o lui avesse scelto me, dato che mi attirò fin da subito, senza averlo mai visto prima.

Da quel momento iniziai veramente ad apprezzare i videogiochi, ma c'era qualcosa che mancava e la trovai nell'ottobre del 2010. Quella cosa era *GMC*, in seguito, non ho perso neanche un numero della rivista e una volta sono andato a piedi dall'altra parte della città pur di averla. Questo basterebbe per farvi capire quanto siete stiti e siete tuttora importanti per la mia crescita culturale e sportiva. Senza di lei io non mi sarei mai passato per la testa di giocare *Half-Life*, *Wolfenstein 3D* (ne approfittai per dire che, in occasione del suo ventesimo anniversario, è fruibile gratuitamente sul sito ufficiale). Dopo anni e tutti gli altri titoli che non citerò, perché sono veramente tanti.

Per questo non potrò mai ringraziarvi abbastanza. Vorrei mandare la recensione del titolo che tiene "accesa la scintilla" della mia voglia di giocare.

Carli saluti.

Francesco C.



IN AL BALLO
I server di *Blizzard* non hanno retto alla vigilia di anniversario del *Diablo III*. C'era da aspettarselo?

QUANDO UN FINALE NON PIACE

Carissima Nemesis, sono seriamente stupefatto. Mi aspettavo di vedere esplodere fra le colonne del tuo spazio dedicato alla posta dei lettori un feroce dibattito a proposito del finale di *Mass Effect 3* e invece chi mi tene fuori tu? La mamma! La mamma con il suo vecchio Game Boy e con una copia di *TETRIS*. Perché diciamolo (giacché siamo in vena di luoghi comuni), le donne sono molto più brave a incastare la roba nei cassetto, figuriamoci cosa riescono a fare con una manciata di tetramini.

Ti abbraccio, Francesco, e grazie per averci seguito così fedelmente. Mandi pure la tua recensione, non vedo l'ora di leggerla. E salutaci la mamma.

dal Forum di
GAMESVILLAGE.it

GALLINIA VECCHIA FA BUON BRODO

Sia subito chiaro che non stiamo dando al nostro amico maxiB9 della gallina, e solo che non ci veniva in mente un modo più appropriato per introdurre il tuo *Thread* "Glochi vecchi ma belli". Vorrei, qualche titolo di 10, 20, 30 anni fa che meriti di essere giocato. Della grafica non m'importa, desidero il divertimento. Bravo, così si parla. La parola d'ordine deve essere: divertirsi! *Waxxon* propone: *Dungeon Keeper*, *Baldur's Gate*, *Duke Nukem 3D*, *La Maledizione di Monkey Island*, mentre *BlazBlue* va più sicuro con: *Gothic*, senza ombra di dubbio. *Kyrgyz*, invece, lancia l'idea di: *Magic Carpet* e *Magic Carpet 2*. Che serie, mamma mai! È un po' complesso come gioco. Sarei un mago che viaggia su un tappeto volante, è diviso in livelli e in ognuno di questi devi raggiungere un obiettivo, sbloccare nuovi incantesimi, sconfiggere i mostri, battere gli altri maghi. All'interno di ogni livello devi assicurarti il Mana, che è la risorsa fondamentale. Allo stesso modo, i tuoi avversari faranno di tutto per sottrarti la risorsa e distruggere le forze in una serie di imprevisti. Per vincere devi ottenere un determinato livello di Mana.

IN BREVE

Torna proprio che per il secondo episodio di *The Walking Dead* dovremo aspettare giugno, stando alle informazioni pubblicate sul sito ufficiale di Telltale di nessuno ha mai visto. Non escludo che il gioco almeno girare a una pubblicazione con cadenza bi-settimanale. Nel frattempo i fans di *Mass Effect 3* si sono divisi in due fazioni: di solito manovra regolata. Spero tanto che gli sviluppatori sappiano farci perdonare con un buon gioco la mancanza di una serie.

Ciao Nemesis! Ma sbaglio io? L'impressione che la bolla del 3D sia già esplosa in un nulla di fatto? Un anno era stato si faceva un gran parlare di film e giochi tridimensionali come se fossero l'unico futuro possibile dell'intrattenimento, non Nintendo che faceva la parte del leone con il suo 3DS e adesso, invece, sembra già essere venuto a noi a tutti? Pensa che in alcuni cinema della mia città sui cartelloni dei film distribuiti sia la versione 3D sia normale, ormai, non indicano più quali spettacoli sono in 3D, ma quali non lo sono. E quando i miei amici preferiscono andare a vedere la spettacolo tradizionale...

sayan

Prevo e considero la storia da un punto di vista diverso, forse nel cinema indicano quali spettacoli sono in 3D per evitare che gli spettatori vengano per il 3D non distinguano da quelli che sono a schermo intero. Ma a parte, sicuramente non m'importa del video. Mi è solo stata una vera rivelazione al riguardo. *Magical Kingdom* dice "non ancora", visto che non sono le mode 1.9C intenzionali per *Diablo III* e i giochi tridimensionali, è come loro non tu, la versione portatile Nintendo ha cambiato come di quantità di persone. Ho parlato di un fallimento, per alcuni. Spero a vedere cosa succederà...

dal Forum di
GAMESVILLAGE.it

IL MOMENTO DEL TABLET

Nel Canale "Hardware - Discussioni generali" andiamo a piazzare l'interesse. *Thread* "Tablet di marche anon, prezzi contenuti e funzionalità accettabili: quali?" a cura di Doc. Manhattan: Mi è venuta quest'idea di prendere un tablet perché un amico ne ha uno che funziona abbastanza bene. A me servirebbe per poche cose, non ho pretese. Vorrei provare a leggerci i fumetti e usarlo come eventuale portafoglio d'emergenza. Nulla che giustifichi la spesa elevata dell'iPad o di qualcosa di simile, tipo il Samsung. Penso che entro i cento euro sia un costo accettabile, oltre me ne farò una ragione e lascerò perdere. Mi serve qualcosa che permetta un facile traffico di file, che legga i formati immagine e video più diffusi. Che sia facile da usare. Che sia facile? Conviene? È fattibile? Anche a gaze. Era venuta l'idea di prenderne uno (di tablet). La mia scelta si articolava sulle feature offerte: alcuni di questi modelli sono veramente interessanti. Si parla di una spesa che si aggira tra i 100 e i 150 euro (secondo lo schermo e la memoria). Personalmente non ho ancora scelto.

vicenda non ha nulla a che vedere con lo spunto iniziale che mi ha spinto a scriverti. La mia scelta è più generica (spero non troppo) quanto a risolvere la proprietà intellettuale del mercato e di coloro che ne fruiscono? In soldoni, Nemesis, com'è possibile che il pubblico possa permettersi di lanciare fango e insulti sul lavoro degli sceneggiatori di una saga solo perché non gli piace il finale? Dove va a finire l'unità di un'opera, se colui che la crea non è il primo e il solo a poterne decidere le sorti? In questo momento di continui confronti in tempo reale sui forum all'interno di community, temo si stia perdendo di vista l'unità

dal Forum di
GAMESVILLAGE.it

PROBLEMUCCO SPAZIALE

Non c'è bisogno di credere agli UFO per apprezzare un gioco come *UFO*. Lo dicono così per dire, non perché abbia qualcosa a che fare con il *Thread* "UFO After Shock 'sto maledetto" a cura di FalGoo. Dopo tempo immenso dall'installazione di questo splendido gioco, riprovo ad affrontarlo per la quarta volta. Me tapino, me sfortunato, ricominci a dire parole quando arrivano i primi cultisti e mi annientano! Questo tipico amico fino ai denti si eccitano territori essenziali e annientano tutti i miei bravi soldati. Che faccio? Provo i trucchi (con somma stizza, ma fino a che non sono arrivato tutto quanto loro, dico io) ma la console non accenna a comparire. È ora? Popolo mi chiedo consolo e m'inghiottisco davanti a voi. Sì mette male, almeno stando a quanto risponde *The Bananacrew*: Niente, devi ricominciare il gioco. Purtroppo, se non ti sei attenti, si incappa in una situazione da cui è impossibile uscire. Devi togliere quei collegamenti inutili che vanno alle risorse, anche se non le colleghi alla base, ti arriveranno comunque. Cerca di fare meno collegamenti (solo per le basi), poiché accumulandosi consumano parecchie risorse. All'inizio, fai più missioni che puoi e conquista i territori adiacenti, aspetta di avere una discreta fiducia da parte delle fazioni e poi fai mandare la risorsa che vuoi dal gruppo con più affinità con essa (materiale grezzo dagli umani, tecnologico dai cyborg e alieno dagli psionici), costruisci strutture uguali più volte (tipo due fabbriche di munizioni, due di ricerca medica, eccetera) così da velocizzare ricerche e produzioni. Concentrati solo su i soldati, poi, quando aumenterai lo spazio sul modulo di trasporto, ne aggiungerai due alla volta per fargli fare esperienza e formare, così, un'altra squadra.



in ANNO A PRIMA VISTA
Una delle creazioni di Michel Aucutt:
Second Good & Full, giugno 2003.

da Orlando un finale non piace - Giorgio

dello sforzo creativo, sacrificato in nome della volontà collettiva. Non vorrei passare per ottuso, ma così come non trovo giusto che siano le preferenze della maggioranza a far prendere una certa piega a una saga, mi pare inaccettabile che ci possa addirittura lamentare se questa non termina nel modo che ci aspetteremmo. È invece di rispondere piccata alle critiche, cosa fa EA? Si preoccupa di creare finali alternativi, perché non

sia mai che il cliente non abbia sempre ragione. Facciamole scrivere ai videogiocatori le storie che dovranno acquistare, allora, in un tripudio di autoreferenzialità e di banalità. Spero di non offendere nessuno se dico che gli utenti dovrebbero "abbassare un po' la cresta" e limitarsi ad accettare (non con rassegnazione, bensì con fiducia) il lavoro altrui. Si fa tanto parlare di videogiochi come forma d'arte, ma non ci si permetterebbe mica di andare da un autore famoso a chiedergli di modificare il finale di un suo romanzo, no?

Ti ringrazio per l'attenzione,
attendo con ansia un tuo parere a
riguardo.

Gloria

Restiamo nel **Canale "Hardware"**, ma ci trasferiamo nella sezione "Problemi tecnici e consigli per gli acquisti" per leggere cosa scrive **shane** sul suo **Thread** **Scheda video** per gli ultimi titoli (**Diablo III**): «Ho di recente acquistato un PC e mi interessa la vostra opinione: per gustare decentemente gli ultimi titoli, è per me fondamentale giocare ad alta qualità a **Diablo III**. Preciso che l'unità multimediale che ho acquistato è una **GeForce GTX 560**. Vi chiedo, dunque, se potete consigliarmi una o più schede senza spendere troppo, il computer ha una scheda madre **Asrock A75M-HV5** e un alimentatore **Be Quiet! System Power BN01. 350W**. (...) **Il primo** a farsi sentire sul **Forum** è **talpamur**. Pur... cioè, sui tuoi giochi con quel PC devi buttar via alimentatore, CPU e GPU. Non penso che, cambiando la scheda 3D, la situazione migliori e dubito che un alimentatore da 350 watt possa tirare una scheda video dignitosa. **Beata**... Ti prendi una scheda video da 350 watt? ...che non si avveri... a 1440x960, ma ho un g6600! Tu non dovresti avere problemi a giocare, magari, con tutto e meno.

sulla critica che fai a proposito della libertà decisionale concessa al pubblico. Penso che se gli autori hanno in mente una trama precisa e coerente debbano sostenerla fino in fondo, ma spesso e volentieri sono proprio loro a decidere l'intreccio delle proprie creazioni man mano che si dipana la trama. Prendiamo l'esempio delle serie Tv: se escludiamo le brevi, praticamente tutte quelle formate da numerose stagioni prendono forma con il susseguirsi degli episodi e, spesso, il riscontro con il giudizio del pubblico è fondamentale per decidere quali personaggi sviluppare.

Non vorrei mica farmi credere che la trama della stagione conclusiva di "Lost" era decisa sin dai primissimi episodi, vero?

STOCK

Tutto comincia uno scontro tra supereroi e supervillain, nel quale si scontrano alla sfianata i difensori della giustizia e cattivi (che intrezzano la storia di Wonder Woman). Sopravvive il cattivo, che si trasforma nelle spoglie di Superman, scende impotente all'invasione di Brimani. Non resta che tornare indietro nel tempo, evitare la guerra e far trovare la Terra prima che cominci la distruzione.

A questo scopo, il futuro spara sul pianeta di Eosbyte, depositi in grado di donare potere superumani. Ecco, quindi, rimessa al giocatore la possibilità di schierarsi dalla parte del bene o del male, di prendere il potere, o scetto, e di costruire l'ecosistema con cui presentarsi al mondo.

L'interfaccia di DC Universe Online è intuitiva e permette di personalizzare il proprio alter ego componendolo: il costume e le armi sono acquistabili a "comparazioni" (filo telefonico al bruto massimale, tre modalità di

l'apparente varietà di scelte, si finisce spesso per costruire un personaggio coerente ma molto simile a quello di altri giocatori, anche se a volte si incontrano personaggi che si appaiono come a Gotham o Metropolis, come He-Man. Il gioco con gli Strali o Fantasma. Durante il gioco, poi, si può arricchire il guardaroba, migliorando o cambiando completamente l'aspetto: la possibilità di rendere spaurita la propria distribuzione ha senz'altro giocato a DC Universe Online, che risulta popolata da un buon numero di utenti. È completamente in italiano, pertanto amirazioni per i giocatori italiani. E, per chi si trova di sfuggita a giocare con l'inglese. Scaricare il gioco e portare il proprio personaggio al trentesimo livello è gratis, ma si deve rinunciare a vantaggi dell'abbonamento, ossia la possibilità di accedere alle espansioni e ad alcuni optional. C'è anche la possibilità di pagare

gioco che li interessa, acquistando le singole espansioni o i gadget. A livello di gioco non si percepisce la differenza tra un abbonato e un free-player, se non per la disponibilità di alcune costumi, come il "cappotto del supereroe" (la palla o la felpa di Superman) e, soprattutto, delle interi attrezzature (luno per espansione, Elettricità, Luce, Terra). Anche il richiamo a sottoscrivere un abbonamento non è assillante. Compilare un messaggio elettronico non costa nulla. Per, per esempio, non esistono limitazioni evidenti, così non saremo limitati da un livello massimo raggiungibile o dalle necessità di giocare free-to-play) (come in alcuni giochi di pagare per vedere qualcuno o propri poteri, come il pagamento a proporzione della facilità con cui si può ottenere l'ultimo livello, dopo il quale non resta che affrontare zine e raid per ottenere "armi" con cui ricattare altri marchi). Potenzialmente. Complessivamente, DC Universe Online è godibile. E' un gioco che non ha nulla di nuovo, ma che è piacevole. E che si sa e, soprattutto, brisile gratuitamente senza frustrazioni.

Lorenzo P



Vi piacerebbe che una vostra inchiesta venisse pubblicata nello spazio della Posta di Napoli? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta elettronica postanapoli@poste.it

[illegible]

Fra i tanti che dico ricevuto e a cui non tendo rimbalzo a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi - per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Alexandre C.
Angelo2591
ca2012
Flander
Giuseppe P.
Jacopo
Lauer
Martino G.
RaySupreme
Tamar
The95Andre
Yoon

**Come accedere
con il cellulare
ai contenuti
speciali di**

Al centro della pista è un'area del bosco magico divisa in quattro zone. Qui si suppone che collaborino le creature entomologiche: i coleotteri esotici. Per visualizzare nell'aria queste altre *monarchie* o cellule dotate di connessione

consegna basterà scrivere
A: **controlli esclusi di 8000-6 PER IL
PRO COMPUTER**

**1. Scattare e installare
il programma gratis I-sigma**

0044 7797 802325 per aprire
il peggio Web di scansare

creperemo adatto al proprio
martirio. Oppure è possibile
elegere dal proprio cellulare al sito
www.5-nigra.mobi il secondo,
ma richiesto all'omologazione
prima operazione dello smarrimento e
ripulire la versione corrente di 5-nigra.

2. Inquadrare e unire

La risposta è: **no**. Il nuovo regolamento non esclude che si possano realizzare in futuro prodotti che integrano la tecnologia dell'altoparlante a codice QR, a seguito cioè di regolare circa 80-120 cm dalla pagina della rivista, l'hardware del computer. Puoi prendere il **libretto Luigi Galvani**.

Per conferma, si dovrà premere tre il pulsante **Assenti a Internet**.

Justicia si vuole esprimere quanto possibile congegno, dicte di allora i suoi. **Nessuna conferma** al rispetto per i pareri **Impugnazione** e...

Conoscimento a Internet

SCOOP

prima occhiata

PROGNOSTICI

In occasione della presentazione alla stampa italiana di FIFA 13, abbiamo chiesto a David Butler, il pronostico sui Campionati Europei che si stanno tenendo in queste settimane in Polonia e Ucraina. In modo beffardo, Butler ha bellamente "gustato" sugli Azzurri, la Spagna e la Germania. Che sia la volta buona per la sua Inghilterra?



FIFA 13

L'imprevedibilità del calcio secondo FIFA 13.

SVILUPPATORE La Sports GENERE Simulazione calcistica
BASA EA INTERNET www.ea.com/it/calciolife

FIFA 13 VI STRABILERÀ PERCHÉ:

- Il Completa Dribbling si annuncia strepitoso!
- I contrasti fisici sono ancora più realistici.
- Il sistema di passaggio e il controllo del pallone sono più impegnativi.
- La I.A. è stata potenziata nella gestione dei movimenti senza palla.

DOPO aver frantumato ogni record di vendite con FIFA 12, David Butler e i suoi ragazzi di EA Sports tornano con un nuovo episodio della simulazione calcistica più apprezzata del pianeta videoludico.

FIFA 13 sembra avere tutte le carte in regola per superare il precedente capitolo. Dopo aver rinnovato la lista di stelle nella passata stagione, Butler e il suo gruppo hanno lavorato per risistemare anche l'attacco, così da rendere giustizia ai furambolli del pallone quali Messi, Cristiano Ronaldo e compagnia.

Innanzitutto, si sono concentrati sull'intelligenza artificiale, permettendo ai calciatori di sfruttare in modo perfetto gli spazi in campo aperto, un po' alla Pippo Izzaghi tanto per intenderci (con accelerazioni e rallentamenti improvvisi). Sma, anzi, creare sovrapposizioni per mettere i difensori in inferiorità numerica: tutto questo sarà più realistico in FIFA 13. La versatilità sul campo sarà garantita dal Completa Dribbling, che consentirà di controllare il pallone con tocchi di una precisione assoluta. Si parla anche di una maggiore velocità nel cambio di direzione e di una migliore accelerazione con la palla al piede. Insomma, le slide con i difensori si

"IL CONTROLLO DELLA SFERA SARÀ PIÙ IMPEGNATIVO RISPETTO A FIFA 12"

annunciano più entusiasmanti del solito, e i virtuosi del doppio passo o del colpo di tacca avranno di che sbizzarrirsi.

Il controllo della sfera di cuoio sarà più impegnativo rispetto a quanto sperimentato in FIFA 12: il pallone sarà meno "telecomandato" del solito e non sarà facile per l'attaccante proteggerlo da un roccioso difensore. Lo stop della sfera, per esempio, sarà influenzato da variabili quali la traiettoria e la velocità del passaggio.

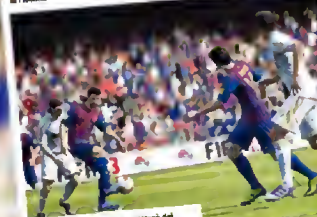
Grandi novità anche per il Player Impact Engine che garantirà, in questa seconda versione, torsioni del busto e del bacino più realistiche, e soprattutto contrasti più duri. Il Tactical Free Kick, invece, promette di rivoluzionare la gestione dei calci piazzati: il giocatore potrà sbizzarrirsi nella disposizione degli allineamenti in prossimità del pallone per creare degli schemi in grado di sorprendere gli avversari.

I difensori non staranno a guardare, però, e potranno "rubare" metri con la barriera per ribattere una conclusione. Il nostro primo confronto con FIFA 13 è stato semplicemente positivo. Le sorprese non sono finite e nei prossimi mesi, sulle pagine di GMC, ne scopriremo ancora delle belle!

GIOCHI CRIPATI



Il completo grigio è stato arricchito da nuove animazioni.



Il Completa Dribbling caratterizza del nuovo alla Messi (nuovo tatticismo di EA).



FIFA 13 si annuncia ancora più fisico rispetto al recente passato.



La gestione dei passaggi e il controllo del pallone sono stati rivisitati.

SCOPPIO
DATA DI USCITA
AUTUNNO 2012

PROFESSIONISTI SVILUPPATORI

- Nome: EA Sports
- Provenienza: Canada
- Nati nel: 1971
- Storia: Il grande gioiello di EA è stato creato nel primo Anno '90, e tra le produzioni più famose (oltre a Madden NFL, FIFA, Tiger Woods PGA Tour e altre meno conosciute). Da oltre un ventennio, le simulazioni di EA Sports sono il punto di riferimento degli appassionati videoludici sportivi.
- La consuetudine: FIFA, NBA Live, Tiger Woods PGA Tour, Madden NFL e altre ancora.

ATTENDERE FREDDI

La stagione calcistica su PC inizia il prossimo autunno.

SCOOP

prima occhiata

COMPANY OF HEROES 2

Relic ci conduce sul fronte orientale, nel seguito di uno degli RTS più riusciti di sempre!

SVILUPPATORE Relic Entertainment **GENERE** Strategia in tempo reale
CASA TH INTERNET www.companyofheroes.com

LASCIA CHE NEVICH!

Le distese innevate della Madre Russia non rappresentano solo un fondale scenografico, in *Company of Heroes 2*. Grande attenzione è stata riservata alle caratteristiche della neve, che reagisce realisticamente al passaggio dei soldati, alla pressione dei cingoli e alle esplosioni. La sua consistenza influenza il movimento, ed è possibile sfruttare la profondità a fini tattici, per nascondersi dall'avversario. L'effetto è assolutamente spettacolare, e garantisce al campo di battaglia un livello di realismo quasi unico in ambito RTS.

COMPANY OF HEROES 2 ESALTERÀ I COMANDANTI DA TESTIERA PERCHÉ:

- È il degno erede di una delle saghe strategiche più amate di sempre.
- Coniuga profondità tattica e spettacolarità delle situazioni.
- Ripropone tutto il tragico fascino del Fronte Orientale.
- È una gioia per gli occhi.

I videogiochi sulla Seconda Guerra Mondiale, si sa, sono comuni sui nostri monitor, mentre gli eroi della "Oltreoceano".

La serie *Company of Heroes*, però, ha tutti i crismi per farsi perdonare la mancanza di originalità nella scelta dell'ambientazione: il primo titolo, pubblicato nel 2006, rievocava le atmosfere di grandi film di guerra come "Salvate il soldato Ryan" e "Il giorno più lungo", e offriva un'esperienza spettacolare e tatticamente interessante al tempo stesso. Adesso, Relic si prepara a sfornare il seguito ufficiale di *Company of Heroes*, interamente dedicato alla guerra sul Fronte Orientale.

Gli sviluppatori sembrano voler investire molto in una ricostruzione accurata delle condizioni di combattimento durante l'operazione Barbarossa. Aspettiamoci, quindi, l'impatto del famigerato Ordine 227, la sicurezza direttiva di Stalin che impediva qualsiasi forma di ritirata alle truppe sovietiche. Attendiamoci anche una certa asimmetria di fondo fra l'esercito tedesco, ben armato e addestrato, e i corrotti russi, numerosi e votati al sacrificio. La vicenda, che dovrebbe essere narrata attraverso gli occhi di un reporter di guerra, segue l'Armata Rossa dalla difesa

"IL NUOVO COMPANY OF HEROES CONFERMA LA PROPRIA NATURA DI GIOCO DIOLO TATTICO"

di Stalingrado fino alla conquista di Berlino. Tutto ciò si innesta su un impianto in tempo reale piuttosto simile a quello del predecessore: scontri fra squadre di uomini, con l'occasionalmente intervento di mezzi corazzati, grande attenzione alla copertura e alla manovra e, in genere, uno stile di gioco che sembra rievocare i fasti del mai dimenticato *Close Combat*. Il nuovo *Company of Heroes* conferma la propria natura di tattico, ridotto all'osso per quanto riguarda gli elementi gestionali e fortemente centrato sul comando attento delle truppe, con piglio da wargame ma ritmo piuttosto rapido. Dal punto di vista estetico, il titolo Relic si preannuncia estremamente curato: già ora, i modelli di uomini e mezzi e gli effetti atmosferici sono una gioia per l'occhio.

Se, con *Down of War II*, Relic ha operato un deciso cambiamento di rotta rispetto alla tradizione RTS, proponendo meccaniche sbilanciate in direzione hack and slash, quasi in stile *Diablo*, *Company of Heroes 2* ripropone quanto di buono già visto nel predecessore, rinnovandone ambientazione e dettagli, ottima notizia, visto che si parla di uno dei migliori strategici di sempre.

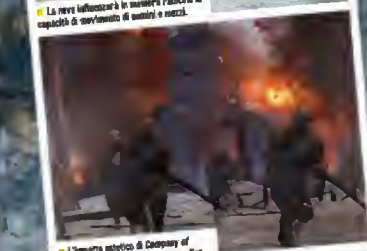
GIUOCO
CHIUSO



■ Gli effetti del lancio vanno a ripercuotersi dettagliatamente dal motore grafico.



■ La neve influenza la maniera radica la capacità di movimento di uomini e mezzi.



■ L'impatto estetico di Company of Heroes 2 è sempre più cinematografico.



■ Gli scontri fra carri armati sono una delle caratteristiche della guerra sul fronte russo.

ATTENDERE PERCHÉ

■ l'operazione Barbarossa, partita il 22 giugno del 1941.

SCOOP

DATA DI USCITA
2013

PROFESSIONE SVILUPPATORE

Nome: Relic Entertainment
Provenienza: Vancouver (Canada)
Nei mesi: 1992
Storia: La compagnia canadese Relic, fondata nel 1992, si specializza nella produzione di RTS. Il suo primo titolo, lo strategico *Homeworld*, si rivela fortemente innovativo e ottiene il plauso di critica e pubblico. Nel 2006, la fortuna arriva: *Down of War*, ambientata nell'universo di "Warhammer 40K", ottiene il successo. Il talento di Relic, *Company of Heroes* esce nel 2006 e beneficia di due espansioni nei due anni successivi. Del 2009 è, invece, *Down of War II*, titolo particolare, centrato sulle forze degli eroi e su piccole squadre di uomini. Una storia basata sulla guerra di Relic, che sembra volersi ripercuotere con *Company of Heroes 2*.



Formula 1, "Cyberpunk", "Star Wars" e un po' di E3: cosa c'è di meglio per rilassarsi sotto l'ombrellone?

GMC NEWS

Notizie e informazioni dal mondo dei videogiochi

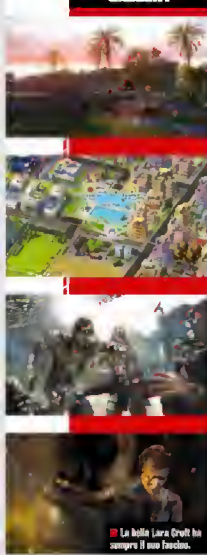
A cura di Raffaello Rusconi

Reportage

LE PRIME DALL'E3 2012

La Città degli Angeli riesce sempre a sorprendervi.

GALLERY

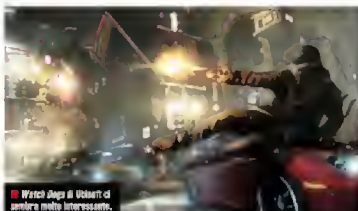


DI annunci roboanti non ce ne sono stati, ma l'annuale appuntamento al Los Angeles Convention Center ha riservato ugualmente qualche gradita sorpresa.

Nel prossimo numero di GMC troverete un ricco speciale che i nostri inviati stanno confezionando ad hoc, nel frattempo vi proponiamo un piccolo antipasto degli annunci più interessanti dell'Electronic Entertainment Expo 2012.

Splinter Cell: Blacklist (una nuova missione impossibile per Sam Fisher), **Far Cry 3** (sorprendente la modalità cooperativa) e **Assassin's Creed III** (le battaglie navali sono spettacolari) ci hanno lasciato a bocca aperta, così come l'inaspettato **ShootMania Storm** di Nadeo (un intrigante sparattello competitivo). Ubisoft ha chiuso la sua abituale conferenza con il botto, ossia con l'annuncio del nuovo **Watch Dogs**, un titolo ambientato nel futuro con molta azione in salsa stealth e un po' di sano cyberpunk (il protagonista è un hacker professionista) tutto da scoprire.

Electronic Arts, invece, ha puntato sull'aspetto "social" per alcune delle sue galline da punta: **La bella Lara Croft** ha sempre il suo fascino.



"Il nuovo Most Wanted promette un mondo aperto e tanta adrenalina"

con l'appoggio dell'altro FPS in forma al colosso di Redwood City: **Battlefield 3** di DICE. Per l'occasione, è stato annunciato il pacchetto **Battlefield 3 Premium** (al costo di 50 euro sulla piattaforma Origin), che permetterà agli utenti di avere cinque nuovi DLC e una serie di novità come, per esempio, l'introduzione delle moto da cross per raggiungere determinate aree più velocemente. A proposito di velocità, Criterion ci ha lavorato per rivitalizzare la serie **Need for Speed**, **Most Wanted** promette un mondo aperto (sulla falsariga di **Burnout**

Paradise), tanta adrenalina e l'Autolog 2.0. Crystal Dynamics ha confermato l'uscita del nuovo **Tomb Raider** per il prossimo 5 marzo 2013. Da quello che abbiamo visto, il reboot della bella naufragia Lara sembra essere sulla strada giusta. E che dire dell'atteso e inquietante **Resident Evil 6**, con un taglio sempre più cinematografico?

L'appuntamento è al prossimo numero di GMC, per approfondire la conoscenza con tutti i capolavori presentati all'E3 2012.



Internet: www.e3expo.com

F1 ONLINE: THE GAME

Codemasters si dà all'online!



Quest'anno, la stagione di Formula 1 si annuncia più combattuta e incerta del solito. Merito delle gomme Pirelli? Può darsi. Merito di un regolamento tecnico perennemente congelato e con zone d'ombra degne di un azzecchiarabugli? Sicuramente. Merito dei piloti? Sarebbe altro. Dopo averci deliziato con l'ottimo **F1 2011**, i ragazzi di Codemasters tornano sull'argomento con **F1 Online: The Game**, un browser game (tecnicamente si parla di un free-to-play) che sarà pubblicato nel corso dell'estate. Si tratta di un titolo pensato espressamente per il grande pubblico appassionato di motori da oltre 700 cavalli e, soprattutto, per i fan di quel carrozzone mediatico che risponde al nome di Formula One World Championship Limited, presieduta da sua maestà Bernard Charles Ecclestone.

F1 Online: The Game intende combinare la pura velocità e la sensibilità al volante con una parte manageriale immediata e divertente. Si tratta di un gioco destinato a girare su tutti i browser attualmente disponibili sul mercato, e non è necessario possedere un PC della NASA per

poterla gustare. Anche il sistema di controllo proposto da Codemasters persegue questa filosofia: con mouse e tastiera si potranno affrontare curve leggendarie come l'Eau Rouge o la Mirabeau Haute. Per accelerare e frenare basterà premere il tasto sinistro e quello destro del proprio mouse, mentre puntando il dispositivo a destra o a sinistra si disegnerà la traiettoria del bolide sulla pista (appare una freccia sullo schermo), per l'attivazione di KERS e DRS, invece, si dovrà ricorrere alla tastiera. All'inizio, la scelta ci è sembrata un po' spiazzante, ma una volta presa la mano (in senso letterale), l'esperienza di guida è migliorata sensibilmente.

F1 Online: The Game è suddiviso in tre grosse versioni che permetteranno al giocatore di affrontare un'intera stagione di F1 (per ora, i tracciati e le vetture sono relativi alla stagione 2011), di creare la propria scuderia e di pilotare su circuiti inventati di sana pianta. Ogni monoposto sarà modificabile e potenziabile sia dal punto di vista delle prestazioni, sia da quello puramente estetico.

Si parla di gare online fino a 24 concorrenti e di microtransazioni per gli utenti che vorranno sbloccare o rendere competitivo il proprio bolide preferito. Il più in fretta possibile.

Per giocare a **F1 Online: The Game** bisognerà attendere ancora qualche tempo.

Data di uscita: estate
www:
F1OnlineTheGame.com

USCIRÀ

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: nuova uscita, * è abbastanza probabile, ** ha un titolo pronto, *** è fase di smentimento.

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Altiers: Colonial Marines	Sega	2012
Assassin's Creed III	Ubisoft	31 ottobre
Blacklight Infinite	2K Games	26 feb 2013
Benderland 2	2K Games	21 settembre
Call of Duty: Black Ops II	Activision Blizzard	13 novembre
Company of Heroes 2	THQ	2013
Crysis 3	Electronic Arts	2013
Darksiders 2	THQ	agosto
Dark Souls: Prepare to Die Edition	Namco Bandai	agosto
Dead Space 3	EA	2013
Dishonored	Bethesda	12 ottobre
Fir Cry 2	Ubisoft	settembre
FIFA 13	EA	autunno
Gaia Wars 2	NCsoft	2012
Half-Life 2: Episode 3	Valve	N.D.
Hitman Absolution	Square Enix	novembre
Lost Planet 3	Capcom	2013
Medal of Honor: Warfighter	Electronic Arts	ottobre
Metro: Last Light	THQ	2013
MSI 2013	Konami	autunno
Planetside 2	SOE	2012
Rainbow 6: Patriots	Ubisoft	2013
Resident Evil 6	Capcom	inverno
Secret Files 3	Deep Silver	2012
Sleeping Dogs	Square Enix	agosto
The Elder Scrolls Online	Bethesda	2013
Tomb Raider	Square Enix	marzo 2013
Watch Dogs	Ubisoft	2012
Wildstar	NCsoft	2012
World of Warcraft: Mists of Pandaria	Blizzard	2012
XCOM	2K Games	2012
XCOM: Enemy Unknown	2K Games	ottobre

Azione STAR WARS 1313

La Forza scorre potente in LucasArts!



Star Wars 1313 darà una nuova collezione cinematografica tra la fine della Repubblica e l'ascesa dell'Impero.

■ Annunciato a sorpresa qualche giorno prima dell'inizio ufficiale della fiera isangetina, *Star Wars 1313* avrà un taglio cinematografico e una visuale in terza persona.

Le informazioni sono ancora piuttosto frammentarie, ma da quello che i nostri inviati all'E3 sono riusciti a scoprire, il protagonista sarà un cacciatore di taglie e il gioco sarà ambientato nelle profondità del pianeta Coruscant. A farci restare senza fiato è lo strabiliante comparto grafico: LucasArts ha coinvolto in questo progetto alcuni dei suoi più prestigiosi studios. Nello specifico, si parla di Industrial Light & Magic, Lucasfilm Animation e Skywalker Sound. Il motore grafico sarà basato su una versione adeguatamente potenziata dell'Unreal Engine 3, e i risultati sono a dir poco stupefacenti. Le espressioni dei volti e i modelli poligonali, per esempio, sono sensazionali. Per quanto concerne la giocabilità, LucasArts non ha ancora svelato le proprie carte: il sistema di copertura e la gestione della telecamera di gioco, per esempio, sono quelli tipici degli sparatutto in terza persona dell'ultima generazione. Insomma, *Star Wars 1313* sembra un titolo meritevole d'attenzione. Restate sintonizzati con GMC!

2013
www.lucasarts.com/games/1313/



Gioco di ruolo CYBERPUNK

Farà anche un caldo soffocante, ma il trench di pelle nera è sempre di tendenza!

■ CD Projekt RED ha piazzato la classica bomba inaspettata all'incrocio dei palci. Ci riferiamo a *Cyberpunk*.

Si tratterà di un GDR tutto azione con ambientazione chiaramente cyberpunk e ispirato all'omonimo gioco di ruolo con schede di carta, moltiplicato e dall'aspetto della brillante mente di Mike Pondsmith, nel lontano 1988. Lo sviluppo è ancora in fase embrionale, ma sappiamo che *Cyberpunk* sarà adatto a un pubblico maturo, caratterizzato da una trama non lineare e da un nutrito numero di classi disponibili e personalizzabili. Come i fan del GDR cartaceo sapranno, ci saranno una pleiade di gineglia super-tecnologici con cui divertirsi (impianti



Cyberpunk è ancora in fase embrionale, ma lascia ben sperare per il futuro.

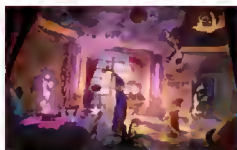
Data di uscita: 2013
Info: www.cdprojekt.com

Aventura THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

Un'avventura punta e clicca da vivere in italiano!

■ Chi di voi non ha mai giocato a un'avventura punta e clicca? Se avete risposto negativamente, è giunto il momento di rimediare.

A tal proposito, vi suggeriamo di dare un'occhiata al DVD demo, dove troverete *The Book of Unwritten Tales*, un'avventura grafica di grande caratura, in stile classico e di stampo fantasy. Per chi si fosse perso la nostra recensione, pubblicata sul numero di dicembre 2011, ricordiamo che si tratta di un'esperienza originale e divertente, ricca di citazioni al limite del surreale. Ora, *The Book of Unwritten*



Tales è disponibile anche con i testi in italiano ed è distribuito in esclusiva sul servizio di digital download Zodiak.

Data di uscita: Disponibile
Info: www.zodiakstore.com

Piattaforme LEGO THE LORD OF THE RINGS

Un mattoncino per ghermirli.

■ Lo abbiamo atteso per un bel po', ma alla fine i nostri sogni "mostrosamente proibiti" di ragazzi cresciuti si sono trasformati in realtà.

Travellers Tales è pronta a riproporre in versione mattoncini anche la trilogia cinematografica de "Il Signore degli Anelli". Il gioco seguirà l'adattamento operato da Peter Jackson (tagli

compresi) dell'opera summa di J.R.R. Tolkien. Tra le novità della produzione di TT Games segnaliamo che, dopo *LEGO Batman 2: DC Super Heroes*, anche in *LOTR* i personaggi parleranno e non mancherà la solita carrellata di scenette divertenti che, da sempre, ha caratterizzato le produzioni della software house britannica.

LEGO The Lord of the Rings sarà pronto per il prossimo autunno, giusto in tempo per l'arrivo nel cinema della prima parte de "Lo Hobbit", intitolata "Un viaggio inaspettato".

Data di uscita: autunno 2012
Info: http://thelordoftherings.lego.com/en-us/video/default.aspx



Il mondo di LEGO che rende levitabile un reago che diventa realtà.

PILLOLE

ANCORA ZOMBI

Dopo il successo di *Dead Island*, gli zombi di Deep Silver torneranno prossimamente su PC in un nuovo capitolo intitolato *Riptide*. Il gioco è in lavorazione presso gli studi di Techland.

UN ANTIDOLORIFICO

Ricordate il buon *Fatality*, che fragava il mondo intero giocando a *Painkiller*? Per la sua gioia e quella di tutti i fan del mitico FPS di People Can Fly, Nordic Games ha annunciato lo sviluppo di *Painkiller Hell & Damnation*. Nei prossimi numeri vi forniremo informazioni più dettagliate.

È TEMPO DI RESPAWKI

Jason West e Vince Zampella di Respawn Entertainment, dopo aver risolto la disputa legale con Activision Blizzard in merito alla questione *Infinity Ward* di *Call of Duty*, hanno dichiarato che presto verrà svelato il loro nuovo gioco: sarà basato su un'idea inedita e si tratterà, chiaramente, di un FPS. Avete qualche dubbio a riguardo?

GIOCATI UN SUDOKU, TE LO OFFRE:

SETTIMANA
SUDOKU
TUTTI I VENERDÌ IN EDICOLA

LA REGOLA È UNA SOLA

Per giocare a SUDOKU si deve riempire la griglia in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro contengano le cifre da 1 a 9 una sola volta. Per esempio, una riga è formata da 9 quadrati. In ciascuno dei quali va scritta una cifra, poiché tra 1,2,3,4,5,6,7,8,9. Nella riga ciascuna cifra deve comparire una sola volta. Ci sono 9 righe e in ciascuna vale sempre la stessa regola. Sempre la stessa regola vale anche per le colonne. Ci sono 9 colonne, da riempire con le stesse cifre da 1 a 9, senza che si ripetano. Infine ci sono i riquadri 3x3, per un totale di 9 quadrati. In ciascun riquadro ogni cifra da 1 a 9 deve comparire una sola volta. Il gioco consiste nel riempire di cifre tutte le 81 caselle, rispettando contemporaneamente le regole per le righe, le colonne e i riquadri.

3	9	2	6	7			4
4		8			7		
				9		2	
	6		4		9	8	1
				5			
2	4	3	7		8		6
	2			7			
		9				5	7
6				8		5	2
					3	9	

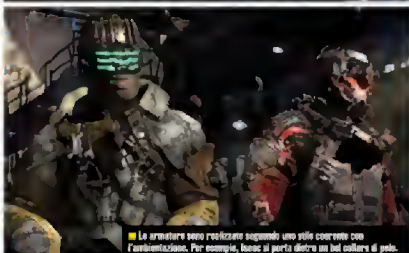
Difficoltà semplice

ISTANTANEA
SU
DEAD SPACE 3

di Casa:
Electronic Arts
Sviluppatori:
Visceral Games
di Genere:
Action horror
di Requisiti di
sistema:
Il gioco è
superato stato
pensato per
non si sono
ancora dettagli
efficienza a
riguardo
l'azione grafica
è un'evoluzione
di quello
precedente per il
personaggio
realistico, quindi
il livello minimo
che, al netto
di qualche
irregolarità
visuale, non
avrà una
configurazione
particolarmente
alta potenza.
di Innovatività:
nuovi
elementi,
ma con
di Nel Negativo:
2011
di Perché
aspettarlo?
Il gioco è
disegnato non è
mai stato visto
perché un
gioco che non
si adatta su se
stesso è sempre
prezioso.



John Carver sembra un personaggio interessante e difficile da non volerlo di provare la modalità co-op, magari dopo aver completato la campagna single player.



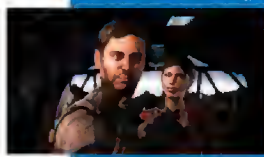
La struttura sarà realizzata seguendo una sola corrente con l'ambientazione. Per esempio, invece di portarla dietro un bel collare di pelo.

ON NEMICO DIVERSO

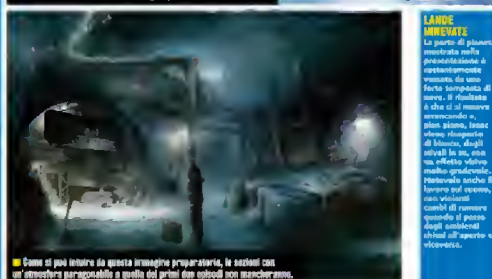
Combattere gli umani è un aspetto del tutto diverso, anche se comunque "alla Dead Space", rispetto ad affrontare i necromorfi. I livelli della Chiesa di Unitology possono colpire dalla lunga distanza grazie alle loro armi, tanto lontano dietro gli ostacoli e non possono venirsi di noi alla cieca. Tutti comportamenti "tattici" piuttosto che "a necromorfi". Invece per sé lo si può considerare degli "Isaac". Il rovescio della medaglia è che quando capiterà di assaltare a qualche intoppo dell'Intelligenza Artificiale, questo spiegherà il tipo: un corso a se si comporta inattentamente il nostro nuovo non morto, un conto è se lo si è un soldato allenato a combattere. Detto che probabilmente il gioco sarà impostato a livello facile, bisogna segnalare che durante la presentazione si è visto qualche soldato rimanersi impalato a farsi sfioraciare.

RACCONTI
DALL'OLTRETOMBA

Un evento di Dead Space è un evento nel cui viaggio sempre l'ottavo amico di Visceral Games. Qualsiasi opera sia stata pubblicata, si tratti di giochi, fumetti, cartoni animati o del romanzo, ha il sigillo di approvazione di Visceral e si inserisce nel contesto in maniera coerente, al di là di qualche dettaglio che sfugge sempre. Questo terzo episodio ufficiale vuole portare avanti il lavoro di sviluppo dell'universo narrativo, racconta le nuove vicende dell'apprendistato al secondo capitolo e inizierà a svelare numerosi segreti, a partire dalla reale natura del Marchi. Nessuno di Visceral Games si è però disamorato, neanche a dispetto di questo, su una questione da fanatismo: rivedremo Linda, l'importante protagonista di Dead Space: Extraction e Dead Space 2? Sembra che gli sceneggiatori hanno crudelmente inserito nelle macchinette di Unitology?



Anche se il gioco sarà mobilitato prevalentemente su un pianeta, non mancheranno le classiche fasi di giro per il cosmo.



L'AMICIZIA

La parte di piano è ancora molto probabilmente è estremamente variabile da una forte tendenza di avere il debito a che si il nuovo personaggio, e non sono stati ancora definiti. In ogni caso, i livelli in sé, non offrono alcun modo, gradualmente, l'alternativa anche il lavoro del team, non viene così di nuovo quando il pezzo degli antedetti viene offeso a vicenda.

Come si può notare da questa immagine preparatoria, le società con un'atmosfera paragonabile a quella dei primi due episodi non mancheranno.

DEAD SPACE 3

Visceral Games ci riprova con un terzo episodio interessante, dal ricco potenziale ma anche dalle scelte coraggiose e controverse.

VALUTAZIONI
TECNOLOGICHE

Nel gioco si possono notare alcune vecchie tecniche di sviluppo della serie (Shifter, Walker...), ma anche l'uso di nuovi ambienti e tecniche. Non mancheranno le novità, tra cui una serie di necromorfi nuovi, che sono ancora in fase di sviluppo. Il gioco è stato ancora in fase di sviluppo, ma la formula costruttiva. Anzi, pur tenendosi stretti i capitoli della serie, continuano a cercare l'arricchimento e l'innovazione all'interno della formula. Ben sapendo che così si rischia di scontentare i fan integralisti e nonostante il fatto che molti altri, nella stessa situazione, di fronte all'impegno di realizzare un seguito ogni due

anni, giocherebbero molto più sul sicuro. E invece, pur consoli di poter scatenare il panico sul forum di casa Internet, eccoli qui a presentare un nuovo capitolo di Dead Space dando per scontati tutti gli elementi che hanno reso grande la serie ("Tranquilli", i corridoi cupi, le passeggiate solitarie e l'atmosfera agghiacciante mangiano la base del gioco", dice il general manager di Visceral Games Steve Papoutsis) e concentrandosi su una serie di novità che sarebbe fin troppo facile interpretare come tradimento della stessa.

In Dead Space 3, per esempio, non si combatteranno solo necromorfi. La Chiesa di Unitology, presente dietro le quinte già nei passati episodi, è scesa in campo in forze e scatena contro il povero Isaac Clarke una serie di soldati pesantemente armati.

Di conseguenza, si affrontano fasi da sparatutto vero e proprio, in cui una serie di nemici umani di spara da lontano e noi possiamo affrontarli sfruttando un sistema di copertura all'acqua di piovra. Tutto sembra essere molto fluido, con Isaac che si china leggermente per ripartire quando ci avviciniamo a un nascondiglio e senza un vero e proprio "effetto colla" che ci leghi alla parete. La sensazione iniziale, però, è di sperimentalismo, di osservare un clone di *Gears of War*. In realtà, forse, è normale che durante queste fasi, inevitabilmente, si ripresenti un'atmosfera molto diversa da quella cui la serie ci ha abituati, l'approccio al combattimento rimane particolare, strettamente legato a Dead Space e dal gran potenziale.

Quasi sempre sono in ballo tre forze diverse, dato che nelle

spartorie fra Isaac e i "crociati" tendono a infiltrarsi i necromorfi. Ciò genera una serie di situazioni dalle meccaniche "emergenti" molto interessanti. Da un lato bisogna decidere chi togliere di mezzo prima, mentre magari morti e umani si fanno a fette a vicenda e dall'altro vi è tenuto conto del fatto che i necromorfi possono infettare i loro nemici, quindi diventa importante assicurarsi di ridurre nelle peggiori condizioni possibili i cadaveri. In tutto questo, va detto che il sistema di smembramenti tipico della serie funziona anche sui nemici umani. Attenzione, però, un cadavere senza braccia potrebbe diventare un necromorfo ancora più pericoloso, perché capace di sostituirsi con dei tentacoli. L'altra novità apparentemente "fuori tema" è rappresentata dalla modalità cooperativa. Il multiplayer competitivo del secondo episodio è stato abbandonato, ma non il tentativo di coinvolgere più

"VISCERAL GAMES NON SI FA PROBLEMI A RISCHIARE GROSSO NEL PORTARE AVANTI LE PROPRIE IDEE"

giocatori sullo stesso titolo.

L'implementazione della co-op è comunque più curata rispetto a quanto si vede di solito. Niente single player con Isaac costantemente accompagnato da un personaggio guidato dal computer, così come niente cooperativa con un secondo protagonista che appare dal nulla e tutti i personaggi del gioco ignorano, in pratica, sarà come se ci fossero due campagne distinte, adatte su binari molto simili. Il gioco in singolo seguirà il solito modello della saga, con un Isaac solitario e co-protagonista, John Carver, che vedremo apparire così tanto in alcune sequenze narrative. La modalità co-op vedrà, invece, il secondo giocatore vestire proprio i panni di Carver, ci mostrerà una serie di sequenze

animate (alcune esclusive) in cui sarà ben inserito nel racconto e ci offrirà addirittura alcune missioni extra a lui dedicate. Oltre a ciò, la co-op verrà sfruttata per far risolvere alcuni enigmi in maniera leggermente diversa e, naturalmente, offrirà l'opportunità per tecniche di combattimento avanzate, con un giocatore che sfrutta sismi e telecamere mentre l'altro apre il fuoco con le armi. Insomma, sebbene Visceral Games sostenga che le aggiunte della co-op non sono necessarie e che giocando in singolo non ci si perderà nulla di fondamentale per la comprensione della trama, i motivi per provare entrambe le modalità non mancano. Anche perché, di fatto, saranno due esperienze molto diverse dal punto



■ **Confession Heroes** permette di controllare, in media, più nomi di questo assassino in Vietnam.

■ Niente è più soddisfacente che coltivare un certo tubero e usarlo per sommare il conto.

**EROI PER CASO**

lavoro di Vitor ha segnato, anche lui, un ottimo livello nel riprodurre la sensazione di precarietà che circonda i soldati in guerra: ogni passo può essere l'ultimo, e basta una mitragliatrice ben posizionata per porre fine ai sogni di gloria di un'intera squadra.

Nel caso di *Condemned Heroes*, questi elementi sono accentuati, vista la natura delle nostre truppe: il gioco è chiaro nell'identificarle come carne da macello, almeno nella logica severissima dell'Armata Rossa, e ha lo spazio necessario per le sue tristi rivelazioni: da come i sacrifici per permettere ai comunisti sovietici della GPU di avanzare.



LA GRANDE GUERRA PATRIOTTICA

L'introduzione delle produzioni artemisiane durante la Seconda Guerra Mondiale, volendo « mostrare delle spinte della Modernità e delle imprese degli Alleati occidentali alle navi della Madre, Russia. Oltre a *Considered Heroes*, archi l'attacco Company l'Europa. Il 2 marzo a ricostruire su schermo l'epos della grande guerra patriottica, con la perizia che contraddistingue Buell. Si tratta di un film che beneficia di un budget molto alto rispetto a *Men of War*. Fondato su un stile di gioco rapido e serrato, che sacrifica alcuni dettagli per offrire un'esperienza di gioco più spettacolare e comunque molto interessante sul piano tattico.



**■ Il ruolo del terreno è fondamentale, in
capacità di lavorare nella piovra.**



■ Specie, basta una mitragliatrice ben piazzata per far strare degli attaccanti

MEN OF WAR: CONDEMNED HEROES

La guerra vista attraverso gli occhi dei più improbabili fra gli eroi.

STALIN, leistico
sempre, sosteneva che
"nell'Armata Rossa ci vuole
più coraggio a ritirarsi che ad
avanzare". Anche e soprattutto
per via del famigerato Ordine
227 che, oltre a proibire la
ritirata, imponeva la creazione dei
cosiddetti "battaglioni penali",
composti da soldati accusati di
ogni sorta di crimine, destinati a
compiere missioni suicide.

Una storia tragica e affascinante, che il nuovo *Men of War* si propone di portare sui nostri monitor. Una campagna suddivisa in quattro parti, composta da missioni lunghe e complesse, racconta, in maniera piuttosto asciutta, le vicende di tali eroi dimenticati, protagonisti, fra il 1942 e il 1945, di alcune delle azioni più temerarie della Seconda Guerra Mondiale.

Condemned Heroes si inserisce nella tradizione della saga, senza deviare dalla struttura già vista in *Assault Squad* e *Vietnam*. Stiamo parlando, quindi, di un tattico in tempo reale, appartenente allo stesso genere di *Company of Heroes* e *World in Conflict*, ma decisamente più ragionato e profondo della media.

Da sempre, il fiore all'occhiello della serie è l'attenzione al dettaglio, e *Condemned Heroes* non fa eccezione: ogni soldato dispone di un inventario, tutti i veicoli possono subire danni localizzati e fattori quali la natura del terreno e il posizionamento giocano un ruolo fondamentale. Contribuisce al realismo l'ampio ventaglio di unità: cecchini, mitraglieri, le numerose versioni del T-34 e pressoché ogni veicolo utilizzato dai sovietici durante il

confronto con la Germania nazista. Le missioni, in asseio alla ambientazione, offrono una scala più elevata di quanto visto in Vietnam e abbandonano le meccaniche in stile *Commandos* per concentrarsi sulle azioni di squadre più ampie, spesso dotate del supporto dei corazzati. Non tutte le truppe hanno compiti uguali: alcuni sono direttamente controllabili. Diversi tra i nostri commilitoni agiscono automaticamente, e il nostro compito diventa quello di conquistare obiettivi avanzati per spianare loro la strada: per esempio, attraversare una striscia di terra sotto il fuoco dei mortai per raggiungere un carro armato, ripulire i cingoli e poi ripulire i suoi cannoni: una trincea occupata.

Il livello di difficoltà, come al solito.

si preannuncia elevatissimo, le missioni sono, comprensibilmente, al limite del suicidio, e il realismo del campo di battaglia è tale, che anche un soldato di prima mano, anche per qualche secondo può comportare la triste fine. L'Intelligenza Artificiale pare di buon livello e reagisce con prontezza alle minacce: i soldati della sua unità sanno sfruttare le coperture, si sfilano e si ripresentano, e coprono le spalle dei compagni, e, a loro volta, sono coperti. C'è da dire, però, che la scala più ampia rende *Condemned Heroes* meno masochistico di *Vietnam*, poiché alle sue unità non si può far fare niente più agevolmente e un singolo passo falso non rappresenta la fine di una missione. Difficoltà e versimiglianza sono sempre presenti, ma in questa nuova volta, l'equilibrio sembra essere

"LA PROMESSA È DI RINVERDIRE I FASTI DEI PREDECESSORI"

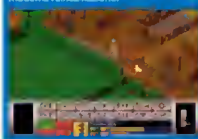
Infinito, ed è piacevole notare come l'atmosfera della campagna si adatti perfettamente al particolare scorcio di Storia trattata.

Se l'esperienza single player promette di essere corposa, il multiplayer dovrebbe rivestire un ruolo minore, almeno rispetto ad *Assault Squad*. L'aspetto estetico, dal canto suo, beneficia di qualche aggiustamento, e si mantiene comunque di buon livello: un plauso va ai modelli dei mezzi, ben animati e dettagliati. La versione di *Condemned Heroes* che compirà a breve sui nostri scaffali è firmata FX Interactive e completamente tradotta in lingua italiana, al prezzo di 19,95 euro.

La saga di *Men of War* ha creato una nicchia, all'interno dell'ampio mondo degli strategici in tempo reale, che continua a occupare dagli

esorti. Cambiano le ambientazioni, ma l'idea di fondo resta identica e, in effetti, non sarebbe difficile considerare i singoli capitoli come episodi di un medesimo gioco, ormai una vera e propria epopea della guerra novecentesca. È una serie che continua a non concedere nulla alla semplificazione, mantenendo un livello di difficoltà ben superiore alla media e una tendenza alla microgestione capace di spaventare i comandanti meno smaliziati. *Condemned Heroes* non fa eccezione: la promessa è di rinverdire i fasti dei predecessori, senza mutare un sistema che funziona. Da questo punto di vista, è da aspettarsi che il nuovo titolo piaccia ai giocatori che già apprezzano il marchio, mentre chi preferisce un'esperienza più veloce e "arcade" difficilmente si lascerà tentare.

STOCK



litre, è completamente nelle mani del giocatore ancora prima di scendere sul campo di battaglia. Non è ancora dato sapere quanto profondo, antico e complesso sia il sistema di equazioni da risolvere in base al proprio stile e strategia di gioco, anche se l'aretica che abbiamo avuto a disposizione, insieme alle indiscusse qualità tattico-strategiche del titolo originale, ci fanno ben sperare in questo senso. Il senso, e le sensazioni, di uno strategico classico proveniente da un glorioso passato, ambientato in un massiccio presente e ispirato al prossimo futuro.

Una pietra miliare che (ri)piomba su di noi con l'alfeno fascino e la solidità primordiale di un solido nero di subcinerica memoria. Siamo pronti ad accogliere XCOM: Enemy Unknown o, almeno, a non esserne schiacciati?

GIUGO

Al quattro angoli del noir

Cos'hanno in comune due personaggi come Max Payne e l'Agente 47? Nulla, a parte l'essere circondati da un mondo nero come la pece, che ha fagocitato il loro destino.

La stessa, famelica bocca in cui sono caduti tanti altri anti-eroi, della letteratura, del cinema e anche dei videogiochi. Joseph Massena indossa il soprabito scuro e s'incammina nella pioggia, fra le vite più dolenti e solitarie dell'universo videoludico.

L'inquietudine è da sempre la regina della finzione, giusto per ricordare a tutti com'è bella avere una vita normale.

Certo, esistono storie a carattere fantastico in cui è possibile proiettarsi senza patemi, a cavallo di draghi o di astronavi, in cui la lontananza dalla nostra realtà è motivo di rassicurante evasione, anche quando intorno a noi si stringono nuvoli di minacce. Nessuno, però, vorrebbe davvero entrare nei panni dei più sfortunati eroi del noir, avendone in cambio la consapevolezza, costante e dunque insostenibile, che il mondo può diventare un luogo addirittura orrendo, se la fortuna gira definitivamente le spalle. Su questa linea, cadendo in un'analisi al confine tra il noir classico e il moderno "hard boiled", le strade da seguire sono molte e virtualmente dispersive: è possibile passare in rassegna tutti i migliori videogiochi centrati su esperienze umane debbamente disperate, dando loro la stessa importanza, oppure concentrare l'attenzione su un paio di personaggi, quasi antitetici nel carattere e nell'ispirazione, per poi concedere spazio a derive criminali del presente e rappresentazioni dal gusto (narrativamente) retro.

In particolare, abbiamo scelto di partire da protagonisti così vicendevolmente lontani da poter fungere da esempio su come lo stesso genere sta in grado di spazzare fra storie diverse e, nel caso dei videogiochi, tra tipologie d'azione e giocabilità altrettanto singolari. Da una parte c'è un

uomo che ha tanto da dire, sulla propria sfortunata vicenda, dall'altra un individuo che, al contrario, è quasi privo di una storia da raccontare. Uno ha un nome vero, quasi profetico sul suo destino, l'altro ha una fredda sigla stampata sulla carne, come un animale in cattività. Fuori dalla finestra, però, c'è lo stesso mondo, opprimente e crudele come l'inferno.

SCORRETE LACRIME, DISSE IL POLIZOTTO

In merito a Max Payne sono già stati scritti fiumi d'inchiostro, sulle sue doti ludiche ma anche sulle pellicole cinematografiche che ne hanno influenzato atmosfera e trama. Allo stesso modo, non sono mancati mille approfondimenti sulla tecnica adottata per caratterizzare l'azione di gioco, nota come bullet time, ormai addirittura abusata in ambito videoludico. Tra i primi fattori caratterizzanti, però, è forse ancora più importante e doveroso sottolineare il talento di chi ha scritto soggetto e sceneggiatura, il luciferino Sam Lake, capace di prendere elementi già noti del noir metropolitano e di metterli al servizio di un'opera interattiva, integrandoli nella struttura di gioco senza

svilirla o renderla confusa; un'operazione concettualmente difficile, che Lake ha dimostrato più volte di saper dominare e dirigere: il meglio in Max Payne come nelle strade orrorifiche percorse con Alan Wake. Come sappiamo, però, alla causa di Max Payne il poliedrico autore ha donato addirittura la faccia, oltre che il cuore, in un primo capitolo entrato nel mito anche in virtù di dettagli come questo: per la scelta di usare tratti "veri" e straordinariamente plastici al posto di modelli di caratterizzazione fisica più stereotipati (gli stessi che, tra i pochi difetti di ritoli quasi altrettanto memorabili, sono emersi negli episodi successivi).

Soprattutto, tra le suggestioni suggerite dalla trama troviamo la sorprendente deriva onirica di Max, nella forma di veri e propri "incubi giocabili", accanto alla giustificazione narrativa delle varie caratteristiche attraverso una lettura quasi simbolica: i più diffusi medikit diventano gli antidolorifici ("painkiller", nell'originale), a indicare un dolore che è solo possibile lenire, ma mai eliminare del tutto, mentre lo stesso bullet time assume una valenza da "potere della disperazione", una facoltà che sta solo

"Da una parte c'è un uomo che ha tanto da dire, sulla propria sfortunata vicenda, dall'altra un individuo quasi privo di una storia da raccontare"



STORIE DI SPIE

Se per un giocatore è questo il punto di vista, la maggior ragione si può fare per le spie: che siano moderne, come Sam Fisher, oppure d'epoca, come il capitano Sturges di *Deadly Sin* e la pentaspide di *Violet Avenue* (spiala il personaggio storico di Violet Sturges), queste figure parlano sempre con la lingua di molto vicino a noi, talché fino a credere perfettamente l'alto stesso di spionaggio al buio, insieme alla freddezza necessaria agli agenti segreti, sono i tratti caratteristici di personaggi "veri", per come ragioni di un'operazione non troppo lonta dai confini della vita. Anche loro guardano seri la luna, perché non c'è davvero nulla da ridere.

HARD BOILED

Il mondo del cinema ha sempre più solidità, così come la vita può indurre qualunque essere umano. È questo il terreno dietro le parole "hard boiled": le storie che stanno sotto nascondono a tutti i difetti, magari con il buio dell'impermeabile alzato. Tra le altre cose, in ambito videoludico il genere è passato soprattutto dalla fantascienza a parte Max Payne, unico rappresentante "realistico" dell'hard boiled nei videogiochi, possiamo riconoscere tratti simili in personaggi del futuro come JC Denton di *Deus Ex*, Human Revolution, caviglietti le ambientazioni ispirate, almeno in parte, alla Los Angeles di "Blade Runner" (con tutti i suoi riflessi nel noir anni '50). Parlando di hard boiled, infine, non si possono non citare due tra le migliori opere che portano lo stesso nome: uno è l'ultima di John Woo e l'ormai famoso cyberpunk di Frank Miller e Geoff Darrow,

nel cervello di Max e che lo illude di piegare il tempo, con la forza della follia. Per il resto, non possiamo trascurare le più note linee d'ispirazione (o semplici analogie, in alcuni casi) dal cinema e dai fumetti. In bella evidenza ci sono i riferimenti a un periodo preciso della cinematografia di John Woo, insieme alle citazioni tecnico-estetiche da "Matrix" e da alcuni anime giapponesi; Max, inoltre, è fra i tanti, sfortunati protagonisti della finzione ad aver assistito al massacro della propria famiglia/compania, nel film che da Frank "il Punisher" Castle conduce al nostro "Nathan Never" e al capo Adam Jensen di *Deus Ex: Human Revolution*. Il dolore di Max Payne rimane unico, però, nell'ambito dei videogiochi, e continua ad affascinarci i fan dell'hard boiled digitale: volete un giudizio sul nuovo "cavalier umano" del personaggio, umido e accento come la nuova ambientazione, non resta che voltare qualche pagina e l'avrete.

UN KILLER SOTTO LA PIOGGIA

Il fulmineo personaggio di IO Interactive, l'assassino più implacabile dei videogiochi, opera senz'altro un gradino più basso, rispetto a Max Payne, nella classifica ideale dei più riusciti personaggi del noir videoludico. Questo perché l'eroe di Ramsey e Backler fa parte delle pietre miliari della critica dei videogiochi, per le ragioni espresse e per tante altre, mentre

in *Max Payne* capiamo, il volto e la narrazione di Max Payne sono legati all'attore James McAvoy, voce del personaggio fin dal primo episodio.



in *La notte non ispirava meno per l'Agent 47*, più che ora per questioni d'immagine. Per il resto, ci sono i treventuali.

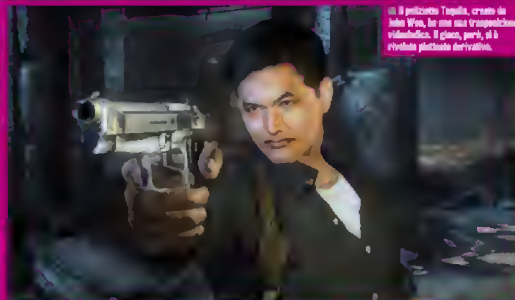


"L.A. Noire rappresenta la migliore trasposizione videoludica delle atmosfere noir in forma classica"

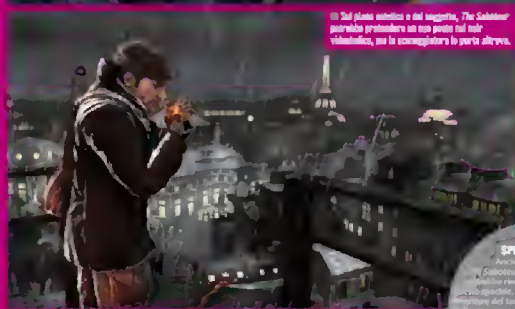
Hitman è "solo" un'ottima serie d'azione, votata in prevalenza allo stealth (una parola che Max non conosce neppure). Tuttavia, la saga dell'assassino calvo ha da subito attirato l'attenzione, ed è stata altresì capace di tenere vivo l'interesse intorno al personaggio, con missioni sfrenate e soprattutto, con tanti omicidi programmati.

Se andiamo a ricercare le ragioni per cui, nella sostanza, anche le suggestioni intorno ad *Agent 47* si rivelano nere come la pece, e in qualche modo "dolenti", scopriamo una genesi diversissima rispetto alla pragmatica ideazione di Max, al di là della natura criminale dell'antieroe di IO Interactive. La sensazione è che la

figura del protagonista sia stata definita in modo quasi astratto, come in un sogno, immaginando la camminata di una figura minacciosa, dalla testa nuda e marchiata, lungo un buio corridoio déco. In effetti, nel primo episodio veniamo a conoscenza della storia di *Agent 47* solo nelle battute finali, quando il personaggio ha già colpito la nostra immaginazione con il suo fare taciturno e il suo modo di agire, del tutto privo di scrupoli o tentennamenti emotivi. L'antieroe crepuscolare, dunque, viene ricercata sfruttando tutto ciò che circonda il protagonista, dai dettagli dell'ambientazione fino alla colonna sonora (anche nella schematica di presentazione: felicissima



il poliziotto Tompa, creato da John Woo, ha una sua trasposizione videoludica. E questo, però, è il risultato più diretto.



la scelta dell'Ave Maria di Schubert per *Hitman: Blood Money*. In particolare, diversi scenari evidenziano, alla luce del sole o fra i corridoi di un dorato palazzo, il contrasto fra l'incendio implacabile dell'assassino e gli agi di una ricca e raffinata borghesia, ponendosi in dialogo con rappresentazioni più classiche, in tema di noir, con la notte, la pioggia e la solitudine del protagonista a farla da padrone.

D'altronde, se così non fosse stato, se gli scenari avessero assunto un aspetto diverso, più tecnologico, probabilmente le sensazioni evocate da *Hitman* sarebbero state differenti, magari più banali. Cominciamo. Infatti l'origine artificiale di 47, donato in un laboratorio insieme ai suoi "fratelli", e così la continuità della trama con un territorio, quello della fantascienza, dove innesti e poteri avrebbero potuto sostituire i "tradizionali" ferri del mestiere, fra civili di filare, collari, pistole e fucili da cecchino. E invece no, *Agent 47* è un tipo molto retro, per come si veste e per come agisce.

questo perché, per citare "Blade Runner" (tempo del noir fantascientifico e del "replicante"), lui non è nel business, lui è il business.

IL LATO OSCURO DELLA CALIFORNIA

Se non avessimo voluto estremizzare i confini del genere, nel contesto dei videogiochi, probabilmente avremmo affrontato prima l'argomento *L.A. Noire*, facendolo sopravvivere sulla storia dell'assassino prezzolato. Il gioco di Rockstar Games, oltre a portare lo stesso nome della materia che stiamo affrontando, rappresenta la migliore trasposizione videoludica delle atmosfere classiche del noir, nella tradizione che dagli scritti di Chandler e Hammett conduce, in epoca recente, a film come "L.A. Confidential" (tratto, lo ricordiamo, dall'omonimo romanzo di James Ellroy). Alla riuscita del gioco concorrono fattori complementari, lo scenario d'epoca, nella Città degli

VICINO A JOHN WOO

Come abbiamo accennato, i risultati di John Woo hanno guardato con attenzione alle opere di John Woo, per le atmosfere e per l'uso estremo del rallentatore nelle sequenze d'azione. Da *A Better Tomorrow* a "The Killer" da "Bullet in the Head" a "Hard Boiled", i film di Woo del periodo a Hong Kong sono il prototipo delle storie metropolitane a base di borghesie spaurite, dal cui archetipo non poteva che attingere con reverenza.

TEMPO DI PROIETTILI

Il tempo di proiezione è un tema che ricorre in tutti i buietti, anche a rischio di andare fuori tema. È sempre interessante elevare, però, l'effetto, paragonabile a una sorta di "bullet time" del tempo e dello spazio, nel senso che, sulla superficie in un gioco, prima che in un contesto fantascientifico, del bullet time, in effetti, sta proprio l'andatura, per la precisione negli anime che hanno preceduto, in forma di "bullet time", le suggestioni visive "bullet time" di "Matrix". La tipica implementazione di un "bullet time" non è, oppure più, un tempo, mentre la tecnologia non introduce a una ricambiabilità calcolata in modo naturale. Invece, quando per i videogiochi si è trattato di una felice implementazione, perché la nostra è una simulazione digitale in 3D, era sulla già da un pezzo.

Angeli di fine Anni '40, fornisce carisma al titolo in modo quasi naturale, forte di una competente opera di ricostruzione; allo stesso tempo, però, sono anche le scelte di gameplay a rendere speciale *L.A. Noire*, in particolare per la decisione di affidarsi agli sistemi delle avventure grafiche in diversi passaggi del gioco (investigativi, di fatto premissivi), così da restituire sensazioni più pacate e riflessive.

Non a caso, *L.A. Noire* è forte in qualità tecniche spesso trascurate da altre produzioni. La dettagliata simulazione delle espressioni facciali, in particolare, permette di indagare i volti dei personaggi in modo ravvicinato e preciso, come nelle inquadrature dei film classici con Humphrey Bogart, Peter Lorre e compagnia. Nella famiglia, sono proprio i dettagli come questa a farci pensare *L.A. Noire* ad altre rievocazioni d'epoca nei videogiochi, almeno nell'ambito del noir. Le storie di "comune" criminalità, come quelle di *Mafia* o della trasposizione de *Il Padrino*, sicuramente lasciano spazio a suggestioni non così lontane da quelle rockstar, ma allo stesso tempo presentano rinvii più vari e lievi, rispetto al costante dinismo che caratterizza, insieme alla solitudine esistenziale, una vicenda non degna di questo nome.

La notte deve essere sempre cupa, sulla via di Max, dell'Agente 47 e del detective Phelps.





Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: albertofalchi@sprea.it

LINGUAGGIO MACCHINA

Un nuovo monitor 3D di Asus potrebbe essere l'ottimo compagno della scheda video più veloce sul mercato: un gioiello che da solo costa quanto due PC completi, ma che offre molte soddisfazioni agli appassionati.

UNA BATTERIA DI GEFORCE

NVIDIA è sempre stata molto attenta ad adattare il suo mondo di business ai cambiamenti del mercato.

Nata come produttrice di schede video per giocatori, ha gradualmente ampliato il proprio orizzonte, dedicandosi per un periodo al chipset, fornendo la GPU per PlayStation 3 di Sony e concentrandosi sullo sviluppo di chip per cellulari e tablet, con le varie incarnazioni di Tegra. Non solo: NVIDIA, negli ultimi anni, si è dedicata al mercato professionale, sia con le GeForce Quadro, che equipaggiano workstation per la grafica 3D, sia con i suoi cluster di GPU, che in alcuni ambiti hanno costituito i supercomputer basati sui "vecchi" processori, decisamente meno efficienti per specifici calcoli.

L'azienda non è minimamente intenzionata a bloccare la ricerca. Il suo ultimo sforzo è chiamato GeForce Grid, ed è una soluzione dedicata al Cloud Gaming. Esattamente come nel caso di OnLive e servizi simili, tutto il rendering dei frame verrà gestito sul Cloud, che si occuperà anche di codificare il flusso video in un formato facilmente trasferibile ai dispositivi dell'utente, sia tramite telefoni, PC, Smart TV o tablet. In pratica, si potrà coltivare il noio di giocare con qualsiasi dispositivo, senza preoccuparsi di disporre dell'hardware adeguato. L'unico requisito



"L'unico requisito sarà una connessione veloce a Internet"

sarà una connessione veloce a Internet, possibilmente dal ping molto basso. Rispetto alle soluzioni dei concorrenti, GeForce Grid dovrebbe variare latenze più basse, sia per la maggiore efficienza nel rendering i frame, sia per via di un miglior encoder. Secondo NVIDIA, considerata anche la latenza della Rete, il lag dovrebbe attestarsi attorno ai 166 ms, contro i quasi 300 di servizi come OnLive, ma non avendo ancora potuto provare Grid, non vogliamo sbilanciarci. Probabilmente, i cosiddetti hardcore gamer storceranno il naso di fronte a un simile approccio, che non permette di ottenere le prestazioni eccellenti tipiche di un PC

dedicato, ma NVIDIA pare non curarsi troppo della questione. L'azienda ammette di volersi dedicare a un pubblico diverso: a chi desidera giocare ovunque con qualsiasi dispositivo, non agli smanettoni del PC. Un po' come Groovesync e Spotify non interessano a chi intende godersi la musica al massimo della sua qualità, GeForce Grid probabilmente non farà breccia nel cuore di chi cambia scheda video ogni anno. Ma, come dice Phil Eisler, general manager della divisione Cloud Gaming di NVIDIA, queste persone rappresentano solo il 10% del mercato PC: c'è un restante 90% cui rivolgere l'attenzione.



NVIDIA GEFORCE GTX 690

Produttore: nvidia
Distributore: g4r
Internet: www.nvidia.com
Prezzo: 999

TRA i miliardi di numeri macinabili ogni secondo dalla nuova ammiraglia di NVIDIA ce n'è uno particolarmente significativo: 999.

Questo è l'ammontare di euro necessario ad acquistare la GTX 690, una prodigiosa GeForce basata su due GPU GK104 operanti a 915 MHz e munita di 4 GB di GDDR5 a 6 GHz. Un "mostro" di silicio e metallo che mette a disposizione dei giocatori 3.072 CUDA core, 64 ROP e 256 unità di texturing o, in termini più pratici, un framerate di 145 FPS in Battlefield 3 attivando il livello di dettaglio Ultra, un filtro anisotropico 16x e un AntiAliasing 4x MSAA.

Per disperdere i 300 watt consumati dalla 690 durante l'esecuzione dei giochi più pesanti, NVIDIA ha creato un dissipatore d'alluminio e magnesio che rende la scheda tanto pesante quanto imponente in lunghezza, riuscendo a ottenere dei consumi decisamente ridotti rispetto alla precedente 590 e allineando la nuova arrivata alle 680 e ai Radeon 7970 quanto a rumorosità. Un traguardo non da

"È impossibile far scendere il frame rate di qualsiasi titolo sotto i 100 FPS"

Tech News

tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

TUTTO IN UNO

L'XPS One di Dell potrebbe sembrare un anomalo all'inizio, ma nasconde al suo interno dei componenti adeguati all'esecuzione dei giochi. All'utente è data la possibilità di scegliere un processore Ivy Bridge IS o I7, ma di serie è corredato da 4 GB di RAM, una GeForce 640M, un hard disk da 7 TB (opzionalmente sostituibile con un SSD da 256 GB) e uno

schermo da 27 pollici con risoluzione 2560x1440. I 384 CUDA core della 640M entrano in azione all'avvio dei giochi o durante la riproduzione del film HD, resa possibile anche dalla presenza di un lettore Blu-ray opzionale, gettando degna mente Battlefield 3 alla risoluzione nativa del pannello e al livello di dettaglio medio. Nella sua configurazione base, l'XPS

One, munito di Windows 7 ma pronto per essere aggiornato con la versione 8 del Sistema Operativo di Microsoft, viene proposto al prezzo di 1.000 euro, risultando un temibile avversario per gli iMac.

AUDIO E VOCE

I SoundblasterAxx di Creative sono gli speaker probabilmente più innovativi mai prodotti dall'azienda di Singapore. Collegabili al PC

tramite USB e a smartphone e tablet tramite Bluetooth, integrano al loro interno dei microfonici omnidirezionali capaci di catturare la nostra voce anche mentre ci muoviamo nella stanza. Un'applicazione per iOS, Android e Windows consente di sfruttare i pulsanti presenti sugli speaker per avviare la riproduzione musicale, inoltrare chiamate VoIP e consultare l'assistente



Il dissipatore d'alluminio e magnesio, nato dalla GPU e Illuminazione LED, ottimizza il raffreddamento del prodotto, risultando efficiente e relativamente silenzioso.

poco, considerando che la scheda può persino spingere automaticamente le due GPU a 1.019 MHz nei momenti di maggior lavoro, quelli presumibilmente legati all'utilizzo di due o tre monitor configurati tramite 3D Vision grazie alla presenza di tre uscite DVI e una mini-displayport.

Se già con una GTX 680 si ha l'impressione di trovarsi davanti a una potenza persino eccessiva rispetto alle richieste dei giochi attuali, nel caso della 690 tale sensazione diventa un'eclatante certezza, tanto che è impossibile far scendere il frame rate di qualsiasi titolo sotto i 100 FPS in presenza di un singolo schermo Full HD. Anche Metro 2033, a 2560x1600 con AA 4x, non si zizzarda ad andare sotto i 70 FPS. Per sfruttare la nuova arrivata bisogna quindi munirsi di più

Un prodotto ultrapiatto che offre vantaggi solo ai possessori di configurazioni multimonitor superdimensionate. La costruzione è eccellente, ma per soddisfare i giocatori più esigenti bastano le parole più piccole.

8%



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: albertofalchi@spreakit.it

LINGUAGGIO MACCHINA

Un nuovo monitor 3D di Asus potrebbe essere l'ottimo compagno della scheda video più veloce sul mercato: un gioiello che da solo costa quanto due PC completi, ma che offre molte soddisfazioni agli appassionati.

UNA BATTERIA DI GEFORCE

NVIDIA è sempre stata molto attenta ad adattare il suo mondo di business ai cambiamenti del mercato.

Nata come produttrice di schede video per giocatori, ha gradualmente ampliato il proprio orizzonte, dedicandosi per un periodo ai chipsets, fornendo la GPU per PlayStation 3 di Sony e concentrandosi sullo sviluppo di chip per cellulari e tablet, con le varie incarnazioni di Tegra. Non solo: NVIDIA, negli ultimi anni, si è dedicata al mercato professionale, sia con le GeForce Quadro, che equipaggiano workstation per la grafica 3D, sia con i suoi cluster di GPU, che in alcuni ambiti hanno costituito i supercomputer basati sui "vecchi" processori, decisamente meno efficienti per specifici calcoli.

L'azienda non è minimamente intenzionata a bloccare la ricerca. Il suo ultimo sforzo è chiamato GeForce Grid, ed è una soluzione dedicata al Cloud Gaming. Esattamente come nel caso di OnLive e servizi simili, tutto il rendering dei frame verrà gestito sul Cloud, che si occuperà anche di codificare il flusso video in un formato facilmente trasferibile ai dispositivi dell'utente, sia tramite telefoni, PC, Smart TV o tablet. In pratica, si potrà coltivare il noio di giocare con qualsiasi dispositivo, senza preoccuparsi di disporre dell'hardware adeguato. L'unico requisito



"L'unico requisito sarà una connessione veloce a Internet"

sarà una connessione veloce a Internet, possibilmente dal ping molto basso. Rispetto alle soluzioni dei concorrenti, GeForce Grid dovrebbe vantare latenze più basse, sia per la maggiore efficienza nel rendering i frame, sia per via di un miglior encoder. Secondo NVIDIA, considerata anche la latenza della Rete, il lag dovrebbe attestarsi attorno ai 16,6 ms, contro i quasi 300 di servizi come OnLive, ma non avendo ancora potuto provare Grid, non vogliamo sbilanciarci.

Probabilmente, i cosiddetti hardcore gamer storceranno il naso di fronte a un simile approccio, che non permette di ottenere le prestazioni eccellenti tipiche di un PC

dedicato, ma NVIDIA pare non curarsi troppo della questione. L'azienda ammette di volersi dedicare a un pubblico diverso: a chi desidera giocare ovunque con qualsiasi dispositivo, non agli smanettoni del PC.

Un po' come Groovesync e Spotify non interessano a chi intende godersi la musica al massimo della sua qualità, GeForce Grid probabilmente non farà breccia nel cuore di chi cambia scheda video ogni anno. Ma, come dice Phil Eisler, general manager della divisione Cloud Gaming di NVIDIA, queste persone rappresentano solo il 10% del mercato PC: c'è un restante 90% cui rivolgere l'attenzione.



NVIDIA GEFORCE GTX 690

Produttore: nvidia
Distributore: giga
Internet: www.nvidia.com
Prezzo: 999

TRA i miliardi di numeri macinabili ogni secondo dalla nuova ammiraglia di NVIDIA ce n'è uno particolarmente significativo: 999.

Questo è l'ammontare di euro necessario ad acquistare la GTX 690, una prodigiosa GeForce basata su due GPU GK104 operanti a 915 MHz e munita di 4 GB di GDDR5 a 6 GHz. Un "mostro" di silicio e metallo che mette a disposizione dei giocatori 3.072 CUDA core, 64 ROP e 256 unità di texturing o, in termini più pratici, un framerate di 145 FPS in Battlefield 3 attivando il livello di dettaglio Ultra, un filtro anisotropico 16x e un AntiAliasing 4x MSAA.

Per disperdere i 300 watt consumati dalla 690 durante l'esecuzione dei giochi più pesanti, NVIDIA ha creato un dissipatore d'alluminio e magnesio che rende la scheda tanto pesante quanto imponente in lunghezza, riuscendo a ottenere dei consumi decisamente ridotti rispetto alla precedente 590 e allineando la nuova arrivata alle 680 e ai Radeon 7970 quanto a rumorosità. Un traguardo non da

"È impossibile far scendere il frame rate di qualsiasi titolo sotto i 100 FPS"

Tech News

TUTTO IN UNO

L'XPS One di Dell potrebbe sembrare un anomaly al suo interno, ma nasconde al suo interno dei componenti adeguati all'esecuzione dei giochi. All'utente è data la possibilità di scegliere un processore Ivy Bridge IS o i7, ma di serie è corredato da 4 GB di RAM, una GeForce 640M, un hard disk da 7 TB (opzionalmente sostituibile con un SSD da 256 GB) e uno

schermo da 27 pollici con risoluzione 2560x1440. I 384 CUDA core della 640M entrano in azione all'avvio dei giochi o durante la riproduzione del film HD, resa possibile anche dalla presenza di un lettore Blu-ray opzionale, gettando degna mente Battlefield 3 alla risoluzione nativa del pannello e al livello di dettaglio medio. Nella sua configurazione base, l'XPS

One, munito di Windows 7 ma pronto per essere aggiornato con la versione 8 del Sistema Operativo di Microsoft, viene proposto al prezzo di 1.000 euro, risultando un temibile avversario per gli iMac.

AUDIO E VOCE

I SoundblasterAxx di Creative sono gli speaker probabilmente più innovativi mai prodotti dall'azienda di Singapore. Collegabili al PC

tramite USB e a smartphone e tablet tramite Bluetooth, integrano al loro interno dei microfonici omnidirezionali capaci di catturare la nostra voce anche mentre ci muoviamo nella stanza. Un'applicazione per iOS, Android e Windows consente di sfruttare i pulsanti presenti sugli speaker per avviare la riproduzione musicale, inoltrare chiamate VoIP e consultare l'assistente



Il dissipatore d'alluminio e magnesio, nato dalla GPU e Illuminazione LED, ottimizza il raffreddamento del prodotto, risultando efficiente e relativamente silenzioso.

poco, considerando che la scheda può persino spingere automaticamente le due GPU a 1.019 MHz nei momenti di maggior lavoro, quelli presumibilmente legati all'utilizzo di due o tre monitor configurati tramite 3D Vision grazie alla presenza di tre uscite DVI e una mini-displayport.

Se già con una GTX 680 si ha l'impressione di trovarsi davanti a una potenza persino eccessiva rispetto alle richieste dei giochi attuali, nel caso della 690 tale sensazione diventa un'eclatante certezza, tanto che è impossibile far scendere il frame rate di qualsiasi titolo sotto i 100 FPS in presenza di un singolo schermo Full HD. Anche Metro 2033, a 2560x1600 con AA 4x, non si zizzarda ad andare sotto i 70 FPS. Per sfruttare la nuova arrivata bisogna quindi munirsi di più

Un prodotto ultrapiatto che offre vantaggi solo ai possessori di configurazioni uniche e super-sensibilizzate. La costruzione è eccellente, ma per soddisfare i giocatori più esigenti bastano le parole più piccole.

8%

ASUS VG23A

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.com
Prezzo: 299

CHI ha indossato un paio di occhiali stereoscopici sulla TV di casa o al cinema, sa bene che la frenetico e alterata ottusazione delle lenti produce un calo di fluidità e luminosità delle immagini.

Gli schermi a 120 Hz tipo del monitor 3D dedicato a gioco e i 3D Vision di NVIDIA sopraggiungono al primo difetto, ma non possono nulla contro il secondo, che dipende nell'occasione buona parte dei dettagli di Dead Space. Il VG23A di Asus punta a risolvere alla radice entrambi i

problemi affidandosi alla tecnologia passiva Film Patterned Retarder che, grazie a un paio di lenti posti sopra un pannello IPS a 60 Hz, promette di preservare il fenomeno e il contrasto delle parze. Sul retro dello schermo Full HD da 23 pollici trovano posto due ingressi HDMI 1.4a, un DVI e un vecchio VGA, tutti sfruttabili con la stereoscopia perché la soluzione FPR non richiede driver particolari o supporto nativo da parte dei giochi per essere attivata. Basta premere un pulsante sulla cornice del monitor e le immagini vengono immediatamente sdoppiate a favore di un paio di leggerissimi occhiali o di un set di lenti applicabili, tramite clip, alle montature di maggior pregio. Tanta semplicità d'impiego si riflette in una profondità appena accennata, poco rilevante negli FPS ma apprezzabile negli titoli isometrici come

"Il Film Patterned Retarder non cambierà la storia della stereoscopia"

Stronzi, in cui i soldati e i veicoli guadagnano istantaneamente in solidità e, godendo di 60 FPS reali, non vengono sommersi dal ghosting nel momento in cui si scorse rapidamente la mappa.

Una volta lanciato Diablo II, però, ci si ritrova a strizzare gli occhi per riuscire a leggere i vari menu di gioco, dato che la stereoscopia legata da Asus sacrificò metà della risoluzione verticale, producendo di fatto immagini da 1920x540 pixel che vengono poi naturalmente riunite in una schermata Full HD dagli occhi dell'utente. Una statuetta che sfoca leggermente i poligoni, ma complica irrimediabilmente la lettura del testo, tanto da rendere impossibile l'utilizzo di Windows tramite occhiali.

Il fatto che VG23A sfrutti un pannello IPS a LED caratterizzato da una visione laterale di 178 gradi e un contrasto dinamico prossimo al milione ha lo scopo più volte di disattivare la stereoscopia in favore di immagini ben definite, convincendo a suggerire questo prodotto solo a chi intende indossare gli occhiali sporadicamente, magari più per godersi una partita di calcio che un FPS. Il Film Patterned Retarder non cambierà la storia della stereoscopia, né ridurrà il predominio delle soluzioni NVIDIA, ma presumibilmente troverà diffusione negli schermi 3D più economici del prossimo futuro.

Uno schermo con stereoscopia a portata di tocco è indipendente dalla qualità delle VGA, ma caratterizzato da una risoluzione verticale dimezzata e da una ridotta profondità. Il valore del 20, invece, è sopra le medie.

7



Due speaker da 1 watt si occupano di riprodurre l'audio pre-elaborato dalle porte HDMI, ma sul retro del pannello è presente anche un'uscita per le cuffie.

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico.

Siri dell'iPhone 4S mentre la funzione Voice focus "cattura" la voce ignorando i rumori ambientali che ci circondano. La qualità dell'audio dovrebbe essere assicurata dall'impiego di un DSP chiamato SB-Axx II, probabilmente impiegherà con quello presente nelle schede Core3D, ma anche dalla possibilità di ricevere l'audio dalle classiche schede dedicate, tramite un ingresso

analogico. La famiglia SoundBlasterAxx è composta da tre modelli di diverse dimensioni, chiamati SBX 20, 10 e 8, e verrà proposta a breve anche in Italia, a partire da 99 euro.

OTTAVA TAVOLETTA

Mentre Windows 8 si avvicina alla data ufficiale di pubblicazione, in Rete iniziano a circolare le prime specifiche di quelli che

saranno i tablet dedicati al nuovo sistema operativo. Sebbene Microsoft abbia sempre molte energie nello sviluppo della versione RT dedicata ai processori ARM, sembra che aziende come Dell e Lenovo siano intenzionate a sfruttare delle CPU Atom dual core con 2 GB di RAM e SSD da 128 GB, capaci di eseguire quasi tutto il software pensato per i più classici PC. I prototipi

proposti ad alcuni tester mostrano anche delle batterie sostituibili, utili a preservare la longevità del prodotto ma destinate a elevare il peso al di sopra dei 700 grammi. Microsoft ha comunque chiarito che tutti i tablet per Windows 8 dovranno vantare pannelli multitoocco a 5.5 computer. Ma se Windows 8 sia il sistema richiede unicamente la rete Wi-Fi col colpire contemporaneamente il PC e l'iPhone.

SMALL WORLD



Lo schermo tattile dell'iPad e dei vari tablet oggi in commercio ha imperiosamente donato l'infamia al genere dei boardgame, fatti perfino di cartone, legno, materiali "poveri".

Uno dei più grandi difetti dei giochi da tavolo, che pur contano su uno "zoccolo duro" di appassionati piuttosto consistente, è dato dall'impossibilità (con poche eccezioni) di essere affrontati in solitario. Ora che molti giochi in scatola sono stati convertiti in formato "mobile", questo tipo di limitazione ha cominciato a venire meno, grazie alla possibilità di confrontarsi con avversari virtuali simulati dall'Intelligenza Artificiale del programma. Rimaneva un ostacolo di natura tecnica: lo schermo, spesso minuscolo, dei dispositivi, che ne limitava la giocabilità. Con la diffusione del tablet, però, anche quest'ultima "barriera" è crollata.

Small World è l'eccellente

conversione di un divertente gioco da tavolo di produzione francese. Si tratta di una strategia d'ambientazione fantasy, da 2 a 5 giocatori (ma la versione iPad ne ammette solo 2, senza possibilità di sfide online: è questo il principale difetto della conversione).

I partecipanti assumono il controllo di una delle tante "razze": ce ne sono 14 a disposizione, dai Nani ai maghi, dagli scheletri alle amazzoni, ognuna dotata di un potere speciale. Lo scopo è occupare il maggior numero di regioni presenti sulla mappa e accumulare più punti vittoria a fine partita (ogni match dura 10 minuti).

Il sistema di gioco è molto semplice e in Small World, a differenza dei suoi titoli analoghi, l'influenza del caso è fortemente limitata: la conquista di ogni territorio, infatti, è decisa da un semplice rapporto matematico tra le forze in difesa e in attacco, senza alcuna interferenza del dado.

Veloce, semplice e divertente una partita a Small World impiega al massimo per una ventina di minuti ed è differente ogni volta. Sono disponibili, a pagamento a parte, anche due espansioni (Cursed e Grand Domes, a 1,59 euro l'una) che aggiungono nuove razze e "superpoteri". Se vi piace il genere, non lasciatevi sfuggire.

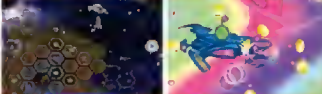
Small World è un ottimo titolo. Certo, abbiamo notato con qualche risentimento, ma è imperdibile per gli appassionati di boardgame.

8

GMC Mobile

A cura di Paolo Capola

Provato **MOTHER LOBE** Provato **FLIGHT CONTROL ROCKET**



MOTHER LOBE Il titolo più recente appare in maniera non ufficiale, è un vecchio gioco da tavolo di Parker Brothers intitolato "Survival", ma trasformato in un moderno fantascientifico. In breve, Mother Lobe mette i giocatori nel ruolo di amministratori di una disastrosa miniera insabbiata a sottrarre il prezioso "oro" che si trova in quella zona. Ogni partecipante (se sono ammessi due a questa) dispone di 9 minatori che lavorano per estrarre il prezioso metallo dalla miniera. La prima volta che si estraggono i minerali, si ottiene un punto. A ogni turno, infatti, un partecipante si muove sulla mappa, e a ogni turno, infatti, un partecipante si muove sulla mappa, e a ogni turno, infatti, un partecipante si muove sulla mappa.

FLIGHT CONTROL ROCKET È un simpatico gioco da tavolo che si gioca su una tavola di legno. Il gioco è molto semplice e divertente, e si gioca in solitario o con due giocatori. Il gioco è molto semplice e divertente, e si gioca in solitario o con due giocatori.

8

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio

UN JOYPAD PER TUTTE LE STAGIONI

Tra le applicazioni gratuite che si possono trovare su AppStore, ci ha favorevolmente impressionato Joypad Legacy. L'app è installabile su qualunque iPhone o iPod touch (purché con iOS 4) e lo trasforma in un comune Joypad senza fili. Una delle caratteristiche più interessanti dell'app è costituita dalla presenza di otto diverse "skin" che emulano i controller di

Dopo aver installato l'app sul telefonino e uno speciale applicativo sul computer, il software riconosce automaticamente l'iPhone (o iPod), permettendovi di utilizzarlo come un comune Joypad senza fili. Una delle caratteristiche più interessanti dell'app è costituita dalla presenza di otto diverse "skin" che emulano i controller di

alcune gloriose console del passato. Sono presenti quelli del NES, del Super NES, del Mega Drive, del Neo Geo, del Master System e via di questo passo. Non si tratta di una semplice scusa estetica. Ogni Joypad, infatti, ha un numero preciso di pulsanti, per adattarsi praticamente a tutti i giochi possibili.





L'inarristabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: schermoblu@sprea.it oppure una lettera a: Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco SN (MI)

RUBRICA DIABOLICA

Difficile, quasi impossibile rispondere in modo arguto alle domande mentre si prendono a mazzette delle creature demoniache sfruttando i muscoli e i poteri barbaici. Insomma, anche questo mese, ecco le pagine di tenerezza, ringraziamenti puntuali qualche volta leggendario...

Quedex

LA DOMANDA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti questi tecnici. Vista la mole di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e Firewall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

CECCHINO MIOPE

X Quando tento di avviare Sniper: Ghost Warrior, mi trovo davanti a una schermata completamente nera, che ben poco si addice a un gioco in cui il protagonista dovrebbe vantare una vista d'aquila. Come posso cambiare le impostazioni video, se non riesco nemmeno leggere le scritte del menu?

Mich98

➔ L'impossibilità di visualizzare la finestra iniziale di un gioco è quasi sempre provocata dall'adozione di risoluzioni e frequenze di refresh non supportate dal monitor.

In questi casi, è necessario agire sui file di configurazione del motore, e Sniper: Ghost Warrior non fa eccezione. Raggiungi la cartella documenti del tuo account e apri la directory Settings dedicata al titolo, quindi individui il blocco note per modificare il file VideoTest, cambiando i valori indicati a fianco della voce Resolution in modo che coincidano con la risoluzione nativa del tuo schermo. Pare, però, che il gioco incappi nel problema in questione esclusivamente quando viene avviato in finestra, quindi potrai ottenere dei menu finalmente visibili anche soltanto inserendo il valore Yes a fianco della variabile FullScreen. Se stai ancora utilizzando Windows XP, dovrai anche cancellare la cartella Profile presente in Documents\Sniper Ghost Warrior o, al primo riavvio del gioco, la schermata nera si ripresenterà.

NOTEBOOK VIOLENTE

X Dato che il mio vecchio PC desktop, basato su Athlon XP

➔ Un cacciatore accorto da una richiesta non supporta non può scriverla il suo computer.



2000+, non poteva più eseguire i simulatori di volo da me prediletti. Ho acquistato, ormai tre anni or sono, un portatile Acer munito di CPU AMD Turion e Mobility Radeon 3650 che, recentemente, è morto a causa di un guasto alla scheda madre. Ora sarei orientato all'acquisto di un Asus G55S con Core i7 2670QM, 4 GB di RAM e GeForce GT 520MX, ma la brutta esperienza mi ha creato qualche dubbio. Considerando che gioco con un X52-Pro di datamanager, per il carico di lavoro eccessivo, anche questo nuovo modello?

Mario

➔ Il fatto che il tuo precedente portatile si sia guastato dopo qualche partita effettuata con il bel joystick di Saitek è puramente casuale. Di solito, i simulatori di volo, anche quelli particolarmente complessi, risultano facilmente gestibili dalle recenti CPU quad core, che dipendono i calcoli fisici senza raggiungere temperature elevate. Allo stesso modo, gli shader di Microsoft Flight non

mettono eccessivamente alla frusta la GPU, che continuerà a funzionare egregiamente se avrai l'accortezza di lasciare liberi i fori d'aerazione posti nella parte posteriore del portatile durante i caldi mesi estivi. L'impiego degli appositi sostegni, muniti di ventola e disegnati per lasciare qualche centimetro di distanza dalla scrivania, può rappresentare un toccasana per le motherboard più bollenti, ma l'Asus da te scelto non monta componenti particolarmente spinti quanto a frequenze. A riguardo, però, è bene sottolineare che la GeForce 520MX, con i suoi 4 GB CUDA core, non è esattamente un fulmine, e nella maggior parte dei casi frenerà l'ottima CPU in tutti i giochi. Un Asus G55VW, basato su Ivy Bridge e una ben più recente e potente GeForce 610M, offrirebbe prestazioni di più alto livello in qualsiasi tipo di gioco, gestendo i simulatori di volo con efficacia e offrendo una durata della batteria superiore.

DISTANZA ECCESSIVA

X Ho un dubbio e un problema. Il primo riguarda una

Golosità SSD

Mentre AMD dichiara di volersi sottrarre dalla gara con Intel dedicandosi alla produzione di APU poco esigenti sul piano energetico, i nuovi Ivy Bridge superano i predecessori Sandy di pochi punti nei benchmark. L'attenzione dei giocatori punta sempre più insistente sugli SSD. Dopo averne dibattuto qualche anno sono come una leccornia accessibile soltanto agli appassionati più danarosi, i modelli da 120 GB sono finalmente scesi di prezzo quel tanto da diventare appetibili anche agli utenti comuni. Certo, dedicare un SSD alle installazioni dei giochi è ancora un lusso, ma inserirne uno nel case per

rendere l'avvio di Windows una pratica quasi istantanea non è più proibitivo. Nelle nostre recensioni hardware abbiamo avuto modo di provarne molti tipi, basati su controller e interfacce diverse, ma in linea di principio tutti i modelli più recenti offrono prestazioni da brivido che, più di qualsiasi upgrade della CPU, riescono a trasformare desktop e notebook in veri missili. Insomma, se le CPU offrono da anni la potenza necessaria ai giochi e le RAM vengono vendute a prezzi da saldo, tanto vale investire in memoria NAND, con la speranza futura di dire addio per sempre alle schermate di caricamento.



configurazione perfetta per i videogiochi, che però non costi troppo. Il problema è relativo. Invece, al mio router, posto nel garage a fianco di casa e incapace di inviare un segnale potente al sistema. C'è un modo per migliorare la connessione?

Giacomo

➔ La rubrica "Il Sistema Giusto" ha proprio il compito di indicare i componenti più adatti a creare dei PC desktop da gioco, considerando tre diverse fasce di prezzo. Non posso che consigliarti di consultarla, concentrandoti sulla configurazione più economica, comunque capace di eseguire tutti gli ultimi titoli al massimo livello di dettaglio. Dall'elenco è assente il case, ma qualsiasi modello ATX recente offrirà il giusto spazio a motherboard, alimentatore e VGA.

Il potenziamento del segnale del router, invece, può passare tramite tre diverse vie: la più economica consiste nell'utilizzo di un'antenna direzionale che, una volta orientata verso il tuo sistema, permetterà un quadruplo del segnale sicuramente apprezzabile. I modelli outdoor di grosse dimensioni sono solitamente in grado di attraversare un numero cospicuo di pareti senza problemi, ma anche le piccole indoor offrono vantaggi rispetto alle normali omnidirezionali. La seconda via prevede l'impiego di un extender che riceva il segnale dal router e lo duplichi, acquisite le impostazioni di sicurezza e sproporzionate, di fatto, in una nuova rete dal nome simile. Tale soluzione è eccellente per i desktop ma meno pratica per i notebook che, seguendo i nostri spostamenti in casa, passano di volta in volta alla rete più vicina, producendo una piccola pausa nelle partite

➔ Metro 2033, al massimo dettaglio, è persino più pesante del primo Crysis, soprattutto attivando le DirectX 11.



multiplayer. La terza soluzione chiama in causa i dispositivi Powerline, collegabili via cavo al router e capaci di modulare il segnale dalla rete elettrica casalinga. I modelli più recenti risultano totalmente invisibili al sistema, tanto da fargli credere di essere collegati direttamente al router tramite cavo. Quest'ultima configurazione ha un vantaggio rispetto alle precedenti: non eleva il ping delle partite, dato che non deve scendere a compromessi sul fronte dei pacchetti persi nell'etere.

METRO OSCURA

X Ho assemblato un PC utilizzando un I7-870, una GeForce 570 e 8 GB di DDR3 1.600 MHz. Nonostante la potenza dei componenti, non riesco a rimanere stabilmente sopra i 50 FPS in Metro 2033

Solo per esperti Un Diabolo per capello

Nonostante gli anni di sviluppo e una fase di Beta testing particolarmente lunga, il lancio di *Diablo III* non è stato privo di inconvenienti tecnici. Sovraccarico sul file system, errore 37, provocato dall'aggiornamento iniziale dei server, alcuni utenti sono incappati in problemi di

download del file d'installazione e in una pioggia costante di pixel rossi sulla schermata. Per aggirare i primi, è necessario creare un'eccezione per il Blizzard downloader nel firewall software del sistema, quindi rendere accessibili le porte TCP 1119, 1120, 3724, 6112, 6881 e 69999 nel router. La pioggia di pixel errati, invece, è prodotta dalla versione 1.2.04 del Catalyst, che può essere corretta tramite l'hotfix scaricabile all'indirizzo <http://tinyurl.com/hk2p2e>. L'impossibilità di completare l'installazione, segnalata anche da chi ha partecipato alla Beta, è aggirabile eseguendo il setup in modalità Amministratore, dopo aver proceduto a cancellare i file presenti in *C:\ProgramData\Battle.net* (Vista e 7), *C:*

Documents and Settings\All Users\Application Data\Battle.net (Windows XP) e */Users/Shared/Battle.net* (Mac OS X). Una volta superati gli ostacoli tecnici, rimane una caratteristica mai giunta da molti giocatori: l'effetto sfocatura applicato su tutte le texture quando si attiva il filtro AntiAliasing. Vistando l'indirizzo <http://darkd3.com>, è possibile scegliere tra una gamma di differenti configurazioni riguardanti il colore, la definizione dei pixel e persino i font del gioco. Una volta trovata la combinazione che più ti aggrada, un semplice clic sul pulsante download permette di recuperare una dll, inseribile nella cartella del gioco, che applicherà le modifiche senza costringerti a spendere tempo tra i file di configurazione.



Grazie al sito Darkd3, la configurazione grafica di *Diablo III* avviene tramite pochi e semplici clic.

The Darkness II, invece, si permette persino di mostrare qualche singolarità nel framerate.

Enzo

Il framerate singolarmente del secondo *The Darkness II* è prodotto da una ben nota incompatibilità con i Foreware, ma può essere facilmente eliminato eseguendo il gioco in finestra oppure forzando il Vsync direttamente dai driver, operazione eseguibile raggiungendo il menu **Gestisci impostazioni 3D** e scegliendo l'opzione **Forza** attiva nella voce **Sincronia verticale**. Sul forum, molti utenti suggeriscono l'impiego dell'NVIDIA Inspector, una piccola utility simile a GPU-Z ma completa di opzioni riguardanti il rendering, per compiere la

medesima azione. In realtà, l'opzione del Foreware è più che sufficiente a rendere fluido il secondo oscuro episodio della tenebrosa saga. Il fatto che *Meat 2013* non riesca a mantenersi al di sopra dei 50 FPS alla risoluzione di 1920x1080 con tutti i dettagli attivati non è, invece, frutto di un bug, ma del complesso sistema d'illuminazione SSAO scelto dal team 4A Games che, facendo ampio uso delle DirectX 11, mette a dura prova la GPU della famiglia Fermi, tanto da rimanere sopra i 60 FPS solo in presenza di una GeForce GTX 680. Fortunatamente, scegliendo l'AntiAliasing MSAA 4x e il rendering di classe DirectX 10, le azioni del protagonista Artym diventano decisamente più fluide, perdendo solo una piccola frazione della loro bellezza visiva.

MOTORI IBRIDI

Ho letto in Rete che Seagate produce dei dischi ibridi, in cui le memorie degli SSD sono affiancate da classici piatti magnetici. Tale soluzione mi ha fatto venire un'idea: è possibile creare una configurazione RAID composta da un piccolo e veloce SSD e un grande hard disk da 7200 RPM? In alternativa, è consentito montare i Seagate ibridi anche nel PC desktop?

Beat

Le configurazioni RAID possono essere create solo utilizzando hard disk identici tra loro. In alcuni casi, i controller di AMD e Intel si rifiutano anche di riconoscere dischi della stessa famiglia e dello stesso formato basati su firmware diversi, quindi sapersi di utilizzare due tecnologie diametralmente opposte per dar vita a una magica unità veloce e capiente è utopistico. La cosa che più le si potrebbe avventurare è la funzionalità B00, che si limita a sommare la grandezza di dischi differenti passando alla seconda unità quando la prima è completamente piena. Un SSD così configurato risulterebbe veloce nei primi 255, ma alla prima deframmentazione nulla impedirebbe al Sistema Operativo di posizionare parti di Windows o dei giochi sui più lenti piatti magnetici. Molte migliori provengono dal fronte dei Momentus XT di Seagate, che uniscono dei piatti da 750 e 500 GB a 8 GB di memoria NAND impiegate intelligentemente dal firmware per i dati utilizzati più di frequente. Dotati d'interfaccia SATA 6, i Momentus possono essere installati in qualsiasi desktop sfruttando i normali adattatori da 3,5 pollici. Se vuoi ottenere prestazioni ancora più elevate, puoi puntare sul nuovo Drive di OCZ, che sfrutta lo stesso principio ibrido ma lo abbina a una connessione PCI-E 4x



I Momentus XT di Seagate uniscono la velocità degli SSD alla capienza degli hard disk classici.

SOS Rapido Risposte brevi

D *F1 2011* non vuole saperne di partire sul mio nuovissimo PC, mentre tutti gli altri giochi, anche più recenti, non danno problemi. Posiedo un Core i7-2700K su Asus P8Z97 PRO, Radeon 7970 e Windows 7. Giampiero



Se la gara di *F1 2011* finisce ancor prima di raggiungere la griglia, forse la colpa è di un servizio di Windows.

R Purtroppo, nella tua lettera non specifichi se il gioco produce dei messaggi d'errore o, semplicemente, si rifiuta di avviarsi senza segnalare nulla. Solitamente, il bel titolo di Codemasters non si avvia per un errore di Games For Windows LIVE, il cui servizio non sempre parte quando dovrebbe. Se hai già provveduto a installare GWL utilizzando il pacchetto presente nella cartella omonima in *Steam\mapp\com\montf12011*, allora avviare il programma services.msc dal menu Start, quindi entrare nelle proprietà del servizio Windows Live ID Sign-In Assistant e impostare il tipo di avvio da Manuale ad Automatico. Se l'opzione non fosse accessibile, dovrai prima interrompere il servizio sfruttando il tasto apposito presente nella stessa finestra, quindi riavviare il sistema.

D Il mio mouse Satek RAT 9 non vuole saperne di funzionare sul mousepad Exacmat di Razer. In pratica, molti dei movimenti vengono persi, mentre, assurdiamente, la periferica risulta precisa se la appoggio direttamente alla scrivania. Inoltre, è normale che la batteria duri così poco e sia così difficile da estrarre?

Daniel



Il sensore del RAT 9 non trova i primi impulsi di Razer al suo gradimento.

L'unico modo per risolvere questo problema è di cambiare mouse. Il RAT 9 è un mouse da gaming che non è progettato per funzionare su mousepad di Razer. Il RAT 9 è un mouse da gaming che non è progettato per funzionare su mousepad di Razer. Il RAT 9 è un mouse da gaming che non è progettato per funzionare su mousepad di Razer.

meno resistenza dopo un paio di sostituzioni, quando le tacche di fissaggio si adeguano alla forma dei contatti elettrici.

D Ho aggiunto un hard disk Caviar Blu da 1 TB al mio PC basato su motherboard Gigabyte P67-DS3, con l'intenzione di dedicarlo all'installazione dei giochi, ma mi ritrovo davanti a un problema assurdo, che semplicemente fa scomparire l'unità a intervalli irregolari. In pratica, alcune volte il disco è presente, altre svanisce completamente.

Xtreal

R Nella tua mail specifichi che il nuovo disco ha preso il posto di un meno recente Green Caviar ed è stato collegato a una delle due porte SATA 6 della motherboard. Probabilmente, il componente traditore è quello che congiunge i due elementi: gli hard disk SATA 6 richiedono capi appositi per funzionare correttamente. Se vengono abbinati a un controller di nuova generazione tramite un cavo standard, producono dati corrotti o scompaiono completamente dal sistema, proprio come nel tuo caso. I cavi SATA 6 sono facilmente distinguibili dai predecessori grazie a una linguetta metallica di fissaggio, e possono essere acquistati in qualsiasi negozio di informatica ben fornito.



I cavi SATA 6, chiamati anche SATA di terza generazione, si distinguono per la linguetta di fissaggio.



NO SPOILER!

Questa recensione si concentra sulla meccanica di Diablo III, ma non rivela nulla sulle fasi avanzate della trama. Suggerite tranquilli, non vi rovineremo nessuna sorpresa.

La varietà dei modelli dei mostri è eccezionale.

GENERE: GIOCO DI RUOLO D'AZIONE

DIABLO III

Il signore delle tenebre è tornato, e vuole il vostro mouse.

IN ITALIANO

Diablo III è l'interminabile avventura di un eroe in un mondo di demoni e di guerra. Nonostante alcune novità dell'originale, questo gioco è un capolavoro di un'attenzione certosina alla qualità. Mentre la stragrande maggioranza dei colossi di videogiochi spesso ragiona per mere (e comprensibili) leggi di mercato, questo pilastro della storia del PC ha sempre dato la precedenza alla giocabilità, alla rifinitura, alla ricerca della meccanica perfetta. Un caso esemplare è quello di StarCraft: Ghost, uno sparatutto in soggettiva ispirato all'universo narrativo di StarCraft: dopo anni di sviluppo, anteprime, viaggi stampa e quant'altro, Blizzard decise che il prodotto non soddisfaceva gli standard qualitativi dell'azienda e lo cestinò da un giorno all'altro. Una scelta difficile, pericolosa, ma anche sensata. Evitando il potenziale fiasco, Blizzard ha mantenuto il suo status d'infallibilità, restandoci nota come "quella che non ha mai sbagliato un colpo".



GIOCO DEL MESE
GIOCHI COMPUTER

ACCOMPLIMENTI

Diablo III ha una miriade di "imprese" di vertice, affidate per incoraggiare i completisti a perfezionare ogni ultimo aspetto. Per ottenere tutte le medaglie necessarie, è necessario completare il gioco.

Il nome di Blizzard è una realtà a parte del mondo dei videogiochi. La reputazione della casa di Irvine è stata costruita in lunghi anni di duro lavoro, segnati da un'attenzione certosina alla qualità.

Mentre la stragrande maggioranza dei colossi di videogiochi spesso ragiona per mere (e comprensibili) leggi di mercato, questo pilastro della storia del PC ha sempre dato la precedenza alla giocabilità, alla rifinitura, alla ricerca della meccanica perfetta. Un caso esemplare è quello di StarCraft: Ghost, uno sparatutto in soggettiva ispirato all'universo narrativo di StarCraft: dopo anni di sviluppo, anteprime, viaggi stampa e quant'altro, Blizzard decise che il prodotto non soddisfaceva gli standard qualitativi dell'azienda e lo cestinò da un giorno all'altro. Una scelta difficile, pericolosa, ma anche sensata. Evitando il potenziale fiasco, Blizzard ha mantenuto il suo status d'infallibilità, restandoci nota come "quella che non ha mai sbagliato un colpo".

La stessa filosofia ha accompagnato la lunga genesi di Diablo III, plausibilmente uno dei GoD d'azione più attesi della storia del PC. Sono trascorsi dodici anni dal rivoluzionario Diablo II, uno dei pionieri del gioco online nonché capalavoro di rifinitura e stile, e nel frattempo il panorama videoludico

è cambiato. È stata la stessa Blizzard a mutarlo per sempre, con lo straordinario successo di World of Warcraft, il MMORPG che ha definito una nuova dimensione dell'online. È difficile, senza ricorrere a Wikipedia, contare gli anni che separano questa faticosa uscita dal primo annuncio, dall'inizio dello sviluppo. Diablo III è stato rimandato e rinviato un numero imprecisato di volte, e i suoi fan hanno vissuto per lunghi

"Il succo di questo capitolo è concentrato nella gestione delle abilità"



Un'azione di accompagnamento agli effetti degli ingredienti e delle abilità, si ha una totale sensazione di potenza.

ATTENZIONE: DRMI

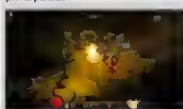
Ei eccoci al primo della discesa: il Drmi di Diablo III. Per giocare è richiesta una connessione a Internet costante e stabile, che si assicura sui server ufficiali di Blizzard per tutta la durata della sessione. Se la connessione cade, si dovrà riappare dall'ultimo checkpoint trovato, perdendo eventuali progressi non salvati. Se i server di Blizzard sono online, per mantenere i problemi tecnici, non si può giocare, anche se non si ha intenzione di usufruire delle funzioni online. Se i server non sono online, è possibile che prima di giocare sia necessario attendere pazientemente in coda, mentre si attende il verificarsi del problema di lag. Sono problemi che Blizzard risolverà di sicuro, ma che per il momento non sono ancora risolti del tutto. In ogni caso, giocare di incognito Diablo III, comunque di avere una buona connessione e un piano che ti permetta di tenerlo attivo per tutta la durata delle partite.

mesi in febbrile attesa. L'uscita di un gioco Blizzard, grazie a questo impeccabile pedigree e all'eccellente reputazione della software house, è un evento, un momento imperdibile per chiunque segua da vicino il nostro hobby. Non a torto, del resto, molti hanno paragonato Blizzard ad Apple, per l'attesa quasi religiosa che si crea intorno ai nuovi prodotti. Questa, però, è un'arma a doppio taglio.



DIFFICOLTÀ VERSO IL BASSO

La modalità Normale di Diablo III, l'unica disponibile alla prima partita, è molto facile, specie se avete qualche esperienza con il genere. Pur rimanendo divertente e appassionante, si lascia finire in 10/15 ore senza mai chiedere troppo al giocatore, tanto che i più esperti non moriranno quasi mai, salvo rare casi. Le cose si fanno serie passando al livello Incubo, per poi diventare estreme con Abisso e Inferno. La modalità Normale, da finire obbligatoriamente prima di sbloccare il resto, sembra quasi una lunga introduzione alle raffinate meccaniche dei poteri. Sarebbe stato sensato sbloccare almeno l'Incubo sin dalla prima partita.



Dopo tanti rinvii, voci di corridoio e infinite anteprime, il popolo della tastiera esige che l'oggetto dei suoi desideri sia all'altezza delle aspettative, che giustifichi il ritardo e continui lungo il virtuoso sentiero aperto dal suo predecessore. Con delle premesse simili, è ovvio che Diablo III, nonostante tutto, non possa soddisfare tutti.

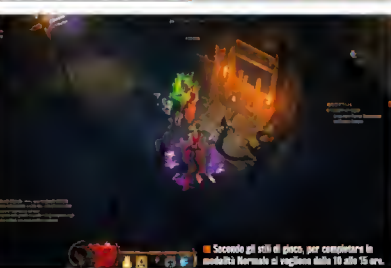
L'Internet del 2012 è dimora di consumatori estremamente critici, sempre più viziosi da un'offerta videoludica vasta ed economica, e soprattutto legittimati dal megafono di opinioni e proteste rappresentato dai social network e dai forum. Insomma, nonostante l'abilità degli sviluppatori, fare arrivare sugli scaffali un titolo del calibro di Diablo III è una grossa responsabilità, che per certi versi giustifica una lavorazione così lunga. Tutti si aspettavano un seguito perfetto, in grado di stupire e, al tempo stesso, di mantenere l'alchimia che aveva reso i primi due episodi così irresistibili. Leviamoci subito un dente, dunque: Diablo III non è perfetto, non è il

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ☐ Scompletato ☐ Accettabile ☐ Ottimale

Diablo III ha una grafica stupenda, dal primo di vista artistico, ma che prevedibilmente non fa nulla di particolare per un pubblico che ha visto il recente release. Di conseguenza, il gioco gli sarà soprattutto in tutti i PC di gioco assai meno utile che in un anno, e forse anche di più. Il motore non è a vista e un Intel i7 2600K, supportando con il 60 di FPS e un GeForce GTX 570 di 3 GB. Le prestazioni sono state sempre monitorate, anche alle risoluzioni più alte, con un 60 FPS costantemente inferiore al 60 FPS.

	GeForce 560 Ti	GeForce 570	GeForce 570	GeForce 570
FullHD 1080p	1000/1024	1440/1440	1600/1600	1728/1728
FullHD 1080p	1000/1024	1440/1440	1600/1600	1728/1728
FullHD 1080p	1000/1024	1440/1440	1600/1600	1728/1728



Sezione di stile di gioco, per cambiare la modalità Normale al vagliando del 10 al 15 ore.

CHECKPOINT
Diablo III salva opportunamente i progressi in qualsiasi momento del gioco, distribuiti con relative generosità nei checkpoint. La sua più difficile, però, è proprio l'assenza di checkpoint. "Ancora un altro checkpoint" sarà la frase che i giocatori più esperti.

ASSE REALI
In futuro, Blizzard svilupperà la casa di suo mondo reale, che sarà ispirata da quella basata nella realtà del mondo reale. Gli sviluppatori lavoreranno il denaro (e per la sua qualità) con un sistema di transazione, a un 1% sulla vendita del materiale.

miglior prodotto uscito dalle cucine di Blizzard, e compie delle scelte che non incontreranno i gusti di tutti i fan. Nel corso di questa recensione affronteremo tutti i perché di questa pericolosa affermazione, ma passeremo in rassegna anche i motivi per cui questo gioco, nonostante alcune imperfezioni, sia semplicemente imperdibile per chiunque possieda un PC... e una connessione a Internet affidabile.

CORSA AGLI ARMAMENTI

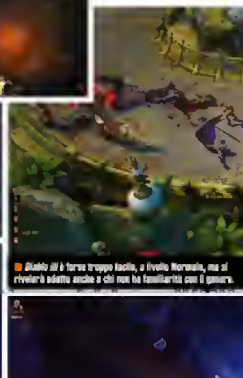
Per chi si fosse perso gli episodi precedenti, la serie di Diablo ha sempre proposto un particolare tipo di GoD d'azione, con una formula tanto semplice quanto efficace. Dopo aver scelto il proprio eroe, ci si tuffa in una grande avventura fantasy, con combattimenti in tempo reale gestiti a colpi di mouse e abilità. È un'elaborazione di fantasia, su orde di nemici sempre diversi, accompagnati dall'impiego di poteri che variano radicalmente di classe in classe.

L'altro tratto distintivo della serie è il cosiddetto "loot", il bottino che si ottiene uccidendo i nemici ed esplorando il mondo. Si parla di soldi, ma soprattutto di armi e corazzate incantevoli, tutte con modificatori alle statistiche e bonus d'attacco e difesa. Diablo III, pur rimanendo fedele allo stile e alla filosofia dei suoi predecessori, ne rivede radicalmente gli equilibri, mettendo in secondo piano l'eterna corsa all'equipaggiamento, favorendo invece la

personalizzazione delle abilità e dello stile di gioco. Trovare armi potenti e ancora una parte integrante del divertimento, legata a un'indiscutibile piacere videoludico, ma bastano poche ore per capire come il succo di questo capitolo sia concentrato nella gestione delle abilità. Gli oggetti magici si trovano in continuazione, con un costante e lento incremento di danni, protezioni ed effetti, tanto che non si fa in tempo ad affezionarsi a una spada che è già arrivato il momento di sostituirla con un nuovo modello. Inoltre, per i giocatori più smaliziati, la scelta del proprio arsenale dipenderà quasi interamente dal bonus conferito all'abilità distintiva della propria classe. Un +16 in forza, per esempio, non influisce in nessun modo sui danni inflitti dal Mago con abilità e incantamenti. Sebbene le statistiche influenzino altri parametri, la scelta migliore è quasi sempre quella di "pompante" a dismisura le proprie capacità d'attacco, a prescindere dalla classe scelta. Inoltre, Blizzard ha introdotto una casa d'aste, dove è possibile comprare gli oggetti reperiti da altri giocatori, o mettere in vendita i propri. Al momento, il sistema funziona con la valuta del gioco, mentre in futuro si aprirà anche alle transazioni con denaro del mondo reale. Per il momento, però, non ci interessa discutere le implicazioni economiche di questa scelta, bensì l'impatto che questa possibilità ha sull'avventura vera e propria. In base allo stile di combattimento



E IL PVP?
Per anni, Blizzard si ha detto che Diablo II sarebbe uscito "senza cava pronta". Invece, non solo ha dato per pubblicato senza dare delle funzioni avanzate. La prima è la casa d'aste con denaro reale, mentre la seconda è l'ottimo modalità PVP, che arriverà gratuitamente nei prossimi mesi. Data la quantità di combattimenti personali, gli sviluppatori ci hanno detto che il gioco competerà sarà divertente, ma che sarà impossibile ottenere degli equiforti di forza perfetta.



MORTE FANTASY

Quando si muore si viene rigenerati all'ultimo checkpoint, con tutti i propri soldi e gli oggetti, che però subiscono un danno del 10%. Armi e corazzate rimangono perdono la loro efficacia, almeno finché non vengono riparatte (per una cifra relativamente ridotta) da un negoziante in città. A livello di difficoltà Normale è una meccanica che risulta inutile: non si muore spesso, e si ricevono costantemente oggetti magici sempre più potenti.



l'avanzare dei livelli, che modificano in vari modi gli effetti del potere cui sono legate. Si tratta di cambiamenti sottili, all'apparenza, ma possono rivelarsi la chiave di volta di una particolare "build", nonché il fulcro delle proprie strategie d'attacco e difesa. Cente tecniche sono inutili in determinati casi e devastanti in altri, mentre alcune diventano veramente forti solo quando usate come componenti di combo più complesse. Avanzando nella trama vi troverete a modificare costantemente l'assetto del vostro eroe, e in caso di lotta potrete rimiscolare tutte le abilità e ricavare un combattente con un feeling completamente diverso.

"È un lavoro di calibrazione e sound design che ha dell'incredibile"

di abbinarli nel modo più efficace, dando forma alle proprie strategie d'attacco. Durante le prime ore, le decisioni sono quasi scontate, ma con l'avvio del secondo atto le combinazioni iniziano a farsi interessanti, rivelando gradualmente tutto il loro impressionante spessore. Il vero colpo di genio di Blizzard riguarda le rune, anch'esse sbloccate con

UN DIABLO PER AMICO

Il gioco in cooperativa, con Diablo II, è semplice e funzionale. La dimensione sociale è sempre in primo piano, con un sistema di notifiche (non invasivo) che evidenzia i progressi dei propri compagni. Con un pulsante si può entrare nella partita di un amico, e cliccando sul suo stendardo nella città si viene teletrasportati direttamente al suo fianco, anche nel bel mezzo di un combattimento. Il loot generato è diverso per ogni giocatore, quindi non c'è rischio di litigare, e la possibilità di condividere gli effetti delle abilità rende tutto più emozionante. L'esperienza di World of Warcraft c'è, e si vede.



di finitura che altre software house possono soltanto sognarsi. Tutto, in Diablo II, dà una particolare sensazione di fisicità, che cambia radicalmente di classe in classe ed è capace di rispondere in maniera tangibile alle stelle del giocatore. Sin dai primi minuti dell'avventura si percepisce che ogni clic sui pulsanti del mouse corrisponde direttamente alle azioni del proprio eroe, e uccidere i mostri regala un piacere quasi compulsivo, più simile a un barattolo di Nutella che a un videogioco. Ci sono avversari che si spappolano con un colpo, piccoli demonetti dai movimenti rapidi, e

colossali giganti in grado di resistere a decine di attacchi, tutti studiati ad arte in modo che ammazzarli dia un feedback visivo e sonoro capace di creare assuefazione. Scegliere una runa diversa per un potere, oltre a cambiare gli effetti, modifica anche i suoni prodotti, in maniera tanto sottile quanto efficace. È un lavoro di calibrazione e sound design che ha dell'incredibile, specie se si considera che è stato fatto con lo stesso livello di qualità per ben cinque classi di eroi, tutte radicalmente diverse tra loro.

Il Barbaro è potente e brutale, e i suoi colpi sembrano spappolare i crani dei nemici, facendo rimare la terra a ogni piè sospinto. Il Monaco è veloce e letale, con una maestria nelle arti marziali che dà vita ad attacchi eleganti e ravvicinati, ma anche a esplosioni d'energia da fare invidia a "Dragon Ball" e "Naruto". Il Mago, con i suoi attacchi a distanza, restituisce una sensazione di completezza diversa. Invece di colpire i nemici con l'impeto di armi e pugnali, sembra di frustarli e spazzarli via con potenti raggi d'energia elementale, ancora una volta legata a un'ampia gamma di sonorità differenti. E poi troviamo

l'affascinante Cacciatore di Demoni (De mon Hunter), che unisce l'eleganza di un Boque ad attacchi a distanza che sembrano inondare gli avversari di proiettili, e la follia dello Sciamano (Witch Doctor), che con le sue evocazioni conferisce alle dinamiche di combattimento un ritmo tutto nuovo.

Non esiste una classe bilanciata, perché tutte sono legate a una forte identità, a un modo diverso di affrontare l'avventura, a un mondo di possibilità da scoprire con i poteri e le rune. Il lavoro di Blizzard in questa direzione ha dell'incredibile, anche nell'ottica della rigiocabilità, che come da copione si attesta su livelli altissimi. Non dimentichiamo, poi, il piacere di scoprire il meraviglioso mondo fantasy dipinto dai grafici, che cambia se mobilmente di anno in anno, con paesaggi che, senza sfuggire particolari prodezze tecniche, si rivelano tanto vari quanto suggestivi (o terrificanti). Le animazioni dei mostri, i dialoghi e le scene d'intermezzo sono di estrema qualità, e per proponendo un racconto che non brilla per originalità riescono a catturare il giocatore sin dalle prime battute. Insomma, è evidente che durante

LANDSCAPE
NADIE
Scegliere il destino della tua avventura, come al suo tempo di Diablo II, i personaggi lanciare sono usuali a tutti gli stadi, ma quando qualcuno non si ripresenta al checkpoint... sono pazzi per sempre. Vi piace il brivido?



Alcuni giocatori hanno protestato per il cambio nelle scelte cronometriche, molto più azzeccato rispetto a Diablo II.



Quando si muore il demoneggiato dei oggetti, ma si può subito tornare a picchiare i mostri, che nel frattempo non si sono ripuliti.

SEBASTI
Meno a meno che si proiettano nella trama, il secondo anno più complesso, è considerato comunque uno a portata di mano, una la città è sempre possibile "Riesplorare" e passare a un altro, i loquaci possono salire di livello, ottenere abilità, usare armi magiche e indossare armature a soffrire.

tutti questi anni gli sviluppatori non abbiano giocato a ping pong sulle scrivanie.

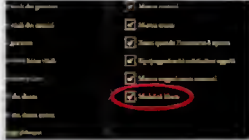
ONLINE, CROCE E DELIZIA

Prendete tutta la varietà e lo spessore delle abilità appena descritte, e applicatele alla facoltà di giocare in cooperativa con i propri amici, combinando i poteri per dei veri e propri tripli di colori e violenza digitale. Forte dell'esperienza con World of Warcraft, Blizzard ha forgiato una componente online intuitiva, comoda e intelligente, che permette in qualunque momento di unirsi ai propri amici. Tutto funziona a meraviglia, anche per quel che riguarda il loot, che viene generato indipendentemente per ogni giocatore, sconsigliando il rischio di litigare o di rubare involontariamente un oggetto ai propri compagni. Il cliccare compulsivo assume così una dimensione sociale, che fa perdere un po' del fascino della trama e del coinvolgimento, ma che si fa

perdonare rendendo più frizzanti i combattimenti e invogliando ad affrontare insieme i livelli di difficoltà più alti.

Tutto questo sistema, però, ha un caro prezzo da pagare, che ha messo Blizzard al centro di una bufera di polemiche. Per giocare a Diablo III, infatti, serve una connessione a Internet costante, anche se non si ha nessuna intenzione di usufruire delle funzionalità online. Per giocare in single player, dunque, è comunque necessario avere una bella Banda Larga, che possa autenticarsi sui server ufficiali. Da un lato, tale requisito è funzionale alla fantastica struttura co-op appena descritta, ma dall'altro è una grossa limitazione per molti giocatori.

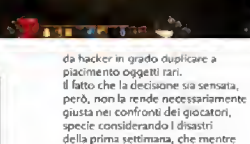
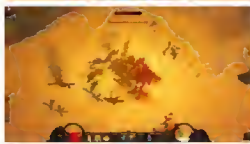
Non sarebbe stato possibile avere una modalità offline? La risposta non è semplice. Tutta la generazione degli oggetti è gestita in remoto dai server di Diablo III, e sui forum ufficiali la stessa Blizzard ha spiegato che questa scelta, oltre che dalla protezione dalla



pirateria, è dettata dalla necessità di bloccare gli hacker. Se esistesse una modalità offline, dovrebbe esserci in locale anche la chiave usata per generare gli oggetti, che nel giro di qualche mese verrebbe trovata da qualche abile code e utilizzata per duplicare o creare oggetti, proprio come era successo in Diablo II. Questa volta, però, c'è la famosa casa d'aste, che nei prossimi mesi passerà all'impiego di denaro reale (con transazioni da cui Blizzard prenderà una piccola ma redditizia percentuale). Inutile dire che un simile sistema andrebbe rapidamente a rotoli, se invaso

UN'OPZIONE IMPORTANTE

Prima di iniziare a giocare, andate nelle opzioni e spuntate "Modalità Libera". Così facendo, sarete liberi di assegnare i poteri agli slot che vorrete, senza essere vincolati dalla struttura predefinita del gioco, e accordando a tutte le magnifiche potenzialità del sistema. Il fatto che la Modalità Libera sia disattivata di default, insieme al basso livello di difficoltà della modalità Normale, fa pensare che Blizzard non a colpire anche le fasce di giocatori meno esperti. Senza Modalità Libera, di fatto, Diablo III diventa un semplice esercizio di stile, condotto da una bella grafica e da una trama ben narrata.



da hacker in grado di duplicare a piacimento oggetti rari. Il fatto che la decisione sia seminata, però, non la rende necessariamente giusta nei confronti dei giocatori, specie considerando i disastri della prima settimana, che mentre scriviamo questa recensione non sono ancora stati del tutto risolti. La prevedibile ondata di utenti ha sovraccaricato i server di Blizzard, creando la summa delle situazioni di dover attendere in coda per giocare a un GDR single player. E non solo. In seguito al furto di alcuni account, Blizzard ha chiuso i server per un intero pomeriggio, lasciando a interi migliaia di fan, e durante le "ore di punta" capitano momenti di lag che rendono Diablo III quasi ingiocabile. Considerando che il lancio ha visto la vendita di più di

"Diablo III è un capolavoro nel suo genere"

sei milioni di copie in meno di sette giorni, lo scivolone di Blizzard è comprensibile, ma resta sempre tale. Anche dando per scontato che tutti i disastri spariranno per sempre nel giro di un mese, il requisito online è una limitazione, specie per chi, per vari motivi, gioca su portatile, lontano da casa e da una connessione stabile. Ah, e se per caso vivete in una zona non raggiunta dall'ADSL, mettetevi il cuore in pace, perché Blizzard

ha chiaramente deciso che non le interessano i vostri soldi. Detto questo, dopo aver evidenziato la situazione (la cui gravità varia da caso a caso), non possiamo fare a meno di notare come questo Diablo III sia un capolavoro nel suo genere, e come la mole di contenuti di estrema qualità lo renda un titolo imperdibile per chiunque possieda un PC. Il livello di rifinitura di ogni aspetto, dal sonoro alle abilità, crea quella strana alchimia di cui Blizzard è regina incontrastata. L'alchimia che incolla alla sedia, che fa venire voglia di giocare anche quando non si potrebbe, e che fa dire: "Ancora cinque minuti e poi smetto", fino alle 4 del mattino.

Fabio Bortolotti

ATTENZIONE
In città vi aspettano due orologi, i cui sonagli vi permetteranno di essere soggetti a guizzi molto potenti. A tale fine, dovete inventare donare per salutarvi, e poi mettere a fare dispendio la vostra prima, sentenze riciclando gli oggetti magici.

IN DO PALE

QUESTO

Il gioco ha attratto degli utenti da anni.

E ONLINE

Diablo II, con un livello di rifinitura tutto nuovo.

E PER

Chi possiede un mouse avanzato e una connessione a Banda Larga.

• Casa Blizzard • Sviluppatore Blizzard • Distributore Activision Blizzard • Telefono 0331/432970 • Prezzo € 59,99 • Età Consigliata 10 • Internet www.diablo3.com				
Specifiche • Sistema Minimo CPU dual core, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 1 GB RAM, 12 GB HD, Internet Banda Larga • St. Consigliato Scheda 10 GB PS 4, 2 GB RAM • Multiplayer Internet	Caratteristiche • Giocabilità e longevità • Giocabilità profonda • Cooperativa perfetta • Troppo facile a livello Normale • Commissione sempre richiesta • Il loot ha poca importanza	Un grande gioco di ruolo d'azione che, per senza innovazioni radicali, ripropone la sua formula e la rifinitura con un incredibile livello di cura e qualità. Nella, profonda e rigogliosa, Diablo III potete più dell'immaginare scelta del DPM online.		
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST
9		9		



GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

MAX PAYNE 3

Max corre lontano da casa, per lenire il ricordo del passato. Stile e carisma, per fortuna, volano con lui in Brasile!

IN ITALIANO

Il gioco di Rockstar. In tutte le lingue diverse dall'inglese, è disponibile solo con i sottotitoli, per essere sempre la stessa (eventuali qualità di recitazione. Questo è vero per qualsiasi versione, digitale o incassata). Max Payne 3 può essere acquistato anche presso i punti di vendita digitali come Steam (http://store.steampowered.com) e Gamersgate (www.gamersgate.com).



IN questo speciale su questo stesso numero analizziamo, insieme ad altre storie del noir videoludico, gli elementi alla base della trama e della giocabilità di *Max Payne*, individuando in questo gioco il portabandiera, imitato ma inimitabile, dell'hard-boiled nelle esperienze interattive.

L'eredità della serie è pesante, al punto che diversi appassionati hanno avuto paura che qualcosa si perdesse nel passaggio di mano tra sviluppatori, da Remedy Entertainment a Rockstar Games.

A maggior ragione, i dubbi si sono fatti pressanti nel momento in cui è stato reso noto che lo sviluppo, invece di essere fondato sull'esperienza degli autori di *Red Dead Redemption* e *GTA IV* (rispettivamente, Rockstar San Diego e gli scozzesi di Rockstar North), era in pieno svolgimento nella divisione di Vancouver, responsabile del controverso, ma gradevole, titolo per PlayStation 2 e Xbox 360.

Per fortuna, tutti i cattivi pensieri si sono sciolti come neve al sole. *Max Payne 3* si è dimostrato un ottimo titolo, per le sue doti ludiche e per la notevole realizzazione tecnica.



ACHIEVEMENT

Gli obiettivi di *Max Payne 3* sono disponibili sulla piattaforma Steam di Valve e sul servizio Rockstar, dai premi per le imprese in singolo e nel computer competitivo, dai colpi alla testa all'uso del bullseye, dalle "bullet" trovati nella medaglietta delle medagliette (più gli obiettivi più plausibili).

■ In alcuni casi, la sequenza di rallentamento parte automaticamente, per far piazza pulita di un nemico consistente di nemici.

PER CHI AMA LA SFIDA

Max Payne 3 presenta ben cinque livelli di difficoltà, con ulteriori opzioni per giocare la storia puntando sul tempo o sul punteggio. Prima di provare partite Hardcore e Vecchia Scuola, però, è necessario completare *Max Payne 3* alla modalità difficile: così facendo, si potrà fruire di un modello dei danni ancora più realistico, definire il numero dei punti di salvataggio ed eliminare la caratteristica delle "Unite Chance", per rendere ancora più dura la sopravvivenza. Tuttavia, va detto che l'ingegno richiesto è superiore alla media, grazie all'insopprimenza e alla mira delle Intelligenze Artificiali: dati uno sono il minimo, dalla modalità normale in su, per guardare tutto con calma e la giusta partecipazione.

BYE BYE, NEW YORK

Il cambiamento fisico del protagonista, lungo gli eventi di *Max Payne 3*, in qualche modo testimonia la volontà dello sviluppatore di appropriarsi del personaggio. Particolarmente apparentemente superficiali quali capelli e barba corti, giacca di pelle e cravatta sono il punto fermo da cui partire, per riportare i giocatori alle origini dell'anti-eroe, mentre la rasatura del cranio, la folta barba e la maglietta macchiata di sangue

"Segna l'approdo a un nuovo calvario di violenza"

■ Gli ambienti sono pieni di superficiali da distruggere a oggetti da far saltare in aria.



DALLO SPAZIO ALLA SCUOLA DI QUARTIERE

I ragazzi di Rockstar Vancouver, ex *Barfing Dog*, si fanno notare già nel 2000, con lo sviluppo di *Honourable Company*, cui seguono un paio d'esperienze nel campo degli sparatutto (*Global Operations* e alcune mappe ufficiali di *Counter-Strike*), prima che lo studio venga acquistato da Rockstar. Nel periodo più recente, invece, il titolo più conosciuto è *Bully*, in seguito convertito anche su PC. Il tema del gioco è controverso, con la storia di una scuola ai vertici dei bulli, in una scuola americana, ma il prodotto si rivela divertente e ben fatto, tra le migliori varianti della libera esplorazione di GTA.

costituiscono l'approdo a un nuovo calvario di violenza. Mentre la trasformazione è in atto, intrecciata fra flashback e racconto del presente, vengono narrate vicende che, per quanto ben scritte, si pongono nella media di produzione hollywoodiana, senza momenti di aperta mediocrità né veri slanci di genio. Un vecchio compagno d'accademia, Raul Passos (di cui, peraltro, il protagonista non ricorda nulla), propone al nostro

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ■ Tecnicamente impossibile ■ Sennò si può ■ Accettabile ■ Ottimale

	Processore	Memoria RAM	Processore di GPU	Memoria di GPU	Velocità di GPU
Minimo	Intel Core 2 Duo E6700	2GB	NVIDIA GeForce 7300	256MB	1.3GHz
Raccomandato	Intel Core 2 Duo E6700	2GB	NVIDIA GeForce 7300	256MB	1.3GHz
Minimo	Intel Core 2 Duo E6700	2GB	NVIDIA GeForce 7300	256MB	1.3GHz
Raccomandato	Intel Core 2 Duo E6700	2GB	NVIDIA GeForce 7300	256MB	1.3GHz



■ La colonna sonora di *Max Payne 3* è un miscuglio di motivi anni, come il brano Jazz degli anni '60, e sonorità tipicamente pop.

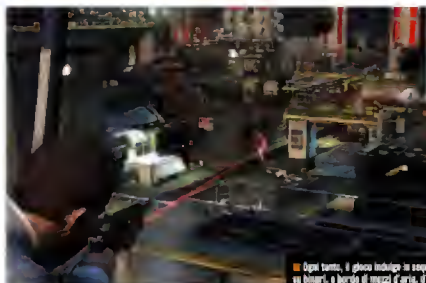


■ La classificazione PEGI segnala contenuti adatti a un pubblico adulto, per la violenza estrema e il linguaggio scurrile. Confermata forte.

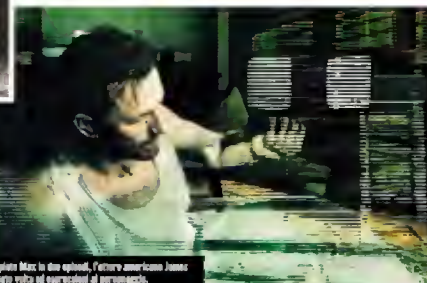
di mettersi al servizio di un uomo d'affari brasiliano, tale Rodrigo Branco, bisognoso di quindici del corpo veloci con la pistola. Ulteriori, rocambolesche vicende portano Max ad accettare, quindi a partire per San Paolo finendo in mezzo a nuovi bagni di sangue, a base di scontri fra famiglie, pupilli di aperta mediocrità né veri slanci di genio. Un vecchio compagno d'accademia, Raul Passos (di cui, peraltro, il protagonista non ricorda nulla), propone al nostro

positivo può essere fatto sullo stile del racconto, ossa sulla capacità di tradurre in immagini e parole gli stati emotivi, il tono delle ambientazioni e i dettagli d'atmosfera. In questo senso, la divisione in 14 Capitoli (ulteriormente distinti in tre Atti) è più una reminiscenza dei primi episodi, che non una netta divisione fra i fatti narrati, stralci del passato e del presente si rincorrono in modo fluido e continuo, abbandonando gli

ATTIVAZIONE VIA INTERNET
Per la prima attivazione, *Max Payne 3* richiede una connessione Internet e un account valido del social club di Rockstar Games.



Dopo tanto, il gioco indulge in sequenze da sparatutto su binari, a bordo di mezzi d'aria, d'acqua e di terra.



Dopo aver doppiato Max in due episodi, l'attore americano James McAvoy ha dovuto volta su volta esprimere i personaggi.

L'ULTIMA CHANCE DI MAX
La trama della caratterizzata Ultime Chance avrebbe bisogno di una rivelazione: non è vero, infatti, lavorare nella condizione di non poter rispondere al fuoco, per equipaggiamento muniti a per l'occasione della linea di mira, mentre la scena di riflessione va avanti fino in fondo, con la sua logica (e ambiguità) conclusiva.



Il multiplayer cerca sempre di stimolare la competizione, con il sistema delle "vendette" e il punteggio contrapposto con le prestazioni del nemico.

intermezzi a fumetti in favore di soluzioni che ricordano, accanto allo stile di *Grand Theft Auto*, alcune sequenze dei film noir di Brian De Palma e Quentin Tarantino. Ciò vale per l'impiego massiccio dei riquadri multipli (split screen), in una forma occhieggiante al fumetto ma realizzata con scene

in movimento, una scelta più personale, invece, ha rievocato l'uso di parole e frasi a effetto, tratte dai dialoghi, "scagliate" nei punti giusti dell'inquadratura per sottolineare gli eventi più significativi.

In sintesi, guardando all'impianto narrativo di *Max Payne 3*, avremmo un'esperienza

IL MESTIERE DELLE ARMI

La gestione dell'arsenale, pressappoco identica fra la modalità storia e il consueto multiplayer, si fonda su un criterio di moderata versimiglianza, al massimo, le armi trasportabili sono tre, tutte visibili sul modello del personaggio, tenute in mano o portate a tracolla. Come da tradizione, però, potenza e qualità dei gingilli sono sommarie, a patto che si tratti di pistole, mitragliette e fucili a canne mozze, brandendo un'arma per ogni mano. La debita attenzione è stata dedicata anche all'utilizzo dei fucili d'assalto, con il dettaglio di Max che stringe l'arma senza poter far fuoco, nel caso abbia una pistola nell'altra mano.

In grado di accomodarsi, in una fascia mediana, tra i prodotti realizzati con piglio professionale e poco più, se non fosse per la magnificenza visiva che avvolge ogni cosa, in termini di stile e soluzioni tecniche. Un ulteriore distinguo potrebbe essere rappresentato dalla fitta rete di sequenze predefinite, colpevole di spezzettare un po' l'azione. A questo punto, però, in difesa di Max entrano in campo l'ottima giocabilità e, ancora una volta, la perizia tecnica con cui l'esperienza è stata realizzata, degna del ritorno di un re.

VIRTUOSI E PALLOTTOLE

Difficile pensare a qualcosa che possa rendere sorprendente il bullet time, anche oggi, dopo decine di sparatorie e giochi d'azione infarciti di scene al rallentatore. Una valida ricetta, però, Rockstar l'ha trovata direttamente in casa propria,

IL GIOCO DELLE GANG

Le modalità multiplayer di *Max Payne 3* sono disponibili a blocchi, con la crescita di livello e il raggiungimento di particolari condizioni, chiamate Sgabbiati (mini-sfide con precisi requisiti, in termini di uccisioni, uso del bullet time, abilità balistiche e altri dettagli del genere). Inizialmente, è possibile giocare deathmatch singoli e a squadre, ulteriormente distinti in partite per reclute e veterani, secondo il danno delle armi e della disponibilità di adrenalina. Il piano forte, però, arriva con lo sbocco di Payne Killer, e soprattutto di Guerriglia, nel primo caso, due giocatori entrano nei panni di Max Payne e Paul Perso, debbatamente potenziati, e combattono contro tutti gli altri, nel secondo, invece, le partite prevedono una piccola trama, collegata alla modalità storia, e l'alternarsi di turni con regole diverse, ispirate a "ultimo uomo" cultura la bandiera e altre varianti classiche.

"Spicca la possibilità di controllare l'ambiente da terra, con l'arma spianata"

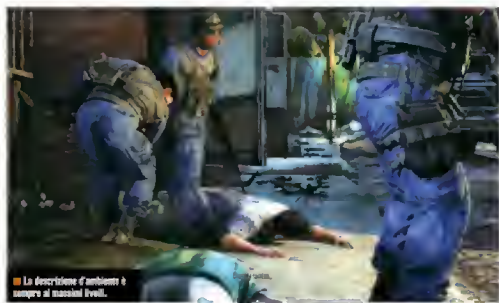
grazie all'esperienza accumulata nei titoli precedenti. A governare animazioni e acrobazie balistiche, infatti, c'è un impianto che sfrutta in egual misura le doti del motore proprietario, RAGE (Rockstar Advanced Game Engine), e quelle del sistema d'animazione dinamica Euphoria, già adoperato per le strade di Liberty City e nei deserti del selvaggio West. In questo modo, anche una caratteristica non più nuova come lo "shootdodge", il celebre tuffo armi in pugno, riesce a spiccare in mezzo ad altre spettacolari movenze, mentre Max si destreggia fra pose plastiche e credibili, anche attaccato a un gancio, sotto un elicottero

al fuoco e sopravvivere, con una spettacolare giravolta al rallentatore, a patto di centrare il bersaglio e avere a disposizione almeno un antidolorifico.

Conta di più, però, il fatto di aver dato a un appassionato di sparatutto tutto ciò che serve per un buon scontro a fuoco, anche in termini di controllo in terza persona. In particolare, dopo un salto, spicca la possibilità di rimanere sdraiati sul pavimento e controllare l'ambiente con l'arma spianata, gustando il bersaglio e avere a disposizione sempre animazioni credibili, reattive e calcolate in tempo reale. Altri dettagli concorrono al buon risultato finale, come la puntuale gestione del sistema di copertura, il fuoco alla cieca e la possibilità di spostare l'asse di mira, e dunque la visuale, da una spalla all'altra. Per il felice esito dell'azione, contestualizzata in scenari ben congegnati per estetica e varietà, è ancora più fondamentale il contributo delle Intelligent Artificiali, fin quasi a tracciare un modello da seguire. Da una parte ci sono le caratteristiche di Euphoria, che regolano le reazioni di Max e dei

AGGIORNAMENTO QUALITÀ INSTANTANEO

La temuta tecnica di Max Payne 3 è più che buona. Tuttavia, dopo le prime segnalazioni di errori e problemi, legati alla natura di programma e hardware tipico del mondo PC, lo sviluppatore è intervenuto immediatamente con un aggiornamento, pubblicato a mezzo di una settimana dall'uscita. Il pacchetto, disponibile mentre scriviamo queste righe, risolve specifici crash del sistema e del gioco, problemi con l'audio e diversi casi d'incompatibilità tra applicazioni.



La descrizione d'ambiente è sempre al massimo livello.



Le sequenze di Max Payne 3 sono sempre un bel vedere, con colori oscuri e un gusto quasi pittorico.

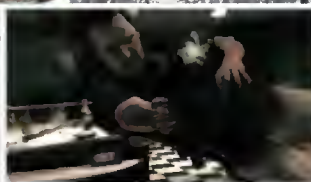


Raul Ponce è il compagno di tante operazioni. La sua missione con Max, però, non è di uccidere ma di salvarlo.



CLASSI IN LIBERTÀ

Come già visto nel multiplayer di altri sparatutto, le classi predefinite di partenza sono presto superate da personaggi ampiamente personalizzabili. Il comparto competitivo di Max Payne 3 spende molto su questo aspetto: al di là del discreto campionario di armi, acquistabili con i denaro guadagnato (inizialmente), i personaggi del multiplayer hanno a disposizione pezzi d'equipaggiamento, abilità e accessori, per un massimo di cinque "migliorie" per ogni gangster. Anche il peso di armi e strumenti è tenuto in conto dal sistema. In particolare, a fronte di uno schema di gioco piuttosto frenetico, essere lenti e pesanti non è una buona idea.



"Rockstar ha dedicato tutte le cure necessarie alla versione PC"

gioco bello da vedere su tutte le piattaforme, ma Rockstar deve aver pensato che nemmeno i pregi estetici, insieme a quelli della giocabilità, potessero garantire la completezza dell'offerta. Ed ecco che, a fronte di una serie tradizionale single player, Max Payne 3 è munito di un comparto competitivo ben fatto, studiato

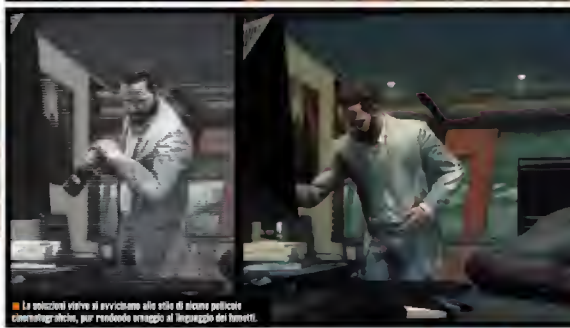
e al massimo dettaglio anche su PC di fascia media, ed è ulteriormente scalabile per chi è ancora provvisto di una scheda da Direct X 9 o DX 10 (a patto che supporti gli shader model 3.0). Ogni liberatoria grafica ha le proprie opzioni di dicte, per Impreziosire l'immagine con diversi tipi di AntiAliasing e Ambient Occlusion, fino ad arrivare, in Direct X 11, alle raffinatezze della Tessellation. Naturalmente, nemmeno quest'ultima tecnica può nascondere del tutto la base poligonale, grossomodo coincidente con quella delle versioni console, ma la somma delle caratteristiche appena menzionate è in grado di fare una bella differenza, insieme all'aumento di risoluzione e alle texture di qualità migliorata. Detto questo, Max Payne 3 è un

LE NOZZE FRA MAX E IL PC

L'incarnazione PC di Max Payne 3 è la migliore, fra quelle disponibili per le varie piattaforme. Per apprezzare l'inedita attenzione di Rockstar, però, è bene distinguere fra le caratteristiche che dovrebbero essere presenti in qualsiasi titolo a triplice A per PC (ma spesso non ci sono), e gli aspetti più esclusivi dell'edizione, concentrati sul versante della grafica. Nella prima categoria rientrano la taratura dei controlli per mouse e tastiera, con la facoltà di disattivare le opzioni di mira automatica, oltre alla fluidità generale dell'esperienza; in questo momento di passaggio, in mezzo a console vecchie di 7-8 anni, Rockstar ha avuto l'illuminazione di sviluppare separatamente la versione PC, dedicandole le cure necessarie, con risultati che sono sotto gli occhi di tutti. A differenza di L.A. Noire, Max Payne 3 gira con fluidità



Il dettaglio, nei livelli del ragionevole, non sfugge nemmeno in un'occasione avvincente della visuale.



Le sequenze vietate di avvicinarsi alla vista di alcune polizie cinematografiche, per renderlo omaggio al linguaggio dei fumetti.

per avere una sua autonomia e offrire qualcosa di diverso rispetto alla modalità storia; un comparto distinto e al contempo vicino alle vicende di Max ma, soprattutto, un'esperienza multiplayer fatta per restare, per andare oltre una fugace apparizione "modiola". Regole e dinamiche di gioco sono state rielaborate con criterio, pur inserendo al loro interno tratti fondamentali come bullet time e shootdown, e i giocatori possono perdersi in un'orgia di personalizzazione, tra la gestione

dei personaggi e la creazione delle "crew" di utenti, con la promessa di esportare la propria squadra nelle future opere di Rockstar, GTA V in testa. Staremo a vedere. Intanto, quello che abbiamo tra le mani è molto più di quanto ci saremmo aspettati, per il contorno multigiocatore ma soprattutto per l'eccellente esperienza in singolo, adrenalina e testa come piace a Max.

Joseph Massena

GIUGNO

VEDIAMO AVVOLGENTI

I personaggi di Max Payne 3 sono sempre un bel vedere, con colori oscuri e un gusto quasi pittorico. Le sequenze vietate di avvicinarsi alla vista di alcune polizie cinematografiche, per renderlo omaggio al linguaggio dei fumetti.

IN UN PANNELLO

MAX

Uno degli sparatutto in terza persona più importanti della storia, con grafica aggiornata e un valido multiplayer.

IL COMPLE

Massima azione fisica al di fuori della saga.

E PER...

Cherchez l'émotion: il cinema e il gioco si fondono insieme al personaggio.

► Gio Rockstar Games | Sviluppo Rockstar Studios | Distributore: GIGAWATT, Internet | Telefono 199106264 | Prezzo € 49,99 | Età Consigliata 18 | Internet: www.rockstargames.com/eng/pc

► Se Min CPU dual core 2,4 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, Internet.
► Se Con CPU quad core 3 GHz, 16 GB RAM, Scheda 3D 1 GB PS 3.0.
► Multiplayer Internet

► Ottimo sparatutto, con bullet time e senza tecnicismi competitivi.
► Multilayer frenetico e avvincente.
► Pardonabili sbavature sulle giocabilità.
► Storia a tratti già sentita.
► Troppo sequenze non interattive.

Il terzo episodio di Max Payne si dimostra validissimo praticamente su tutti i fronti. La qualità tecnica della produzione è ancor più elevata su PC, e il gioco in sé possiede il grande equilibrio tra spettacolare azione della serie e avvincente e prezioso.

GRAFICA 5 | SONORO 9 | GIocabilità 9 | LONGEVITÀ 8 | ADRENALINA 8 | LEVEL DESIGN 8



GENERE: GIOCO DI GUIDA

DIRT SHOWDOWN

Un DIRT più sporco, violento e spettacolare che mai.

IN ITALIANO

DIRT Showdown è interamente tradotto in italiano per la distribuzione nel nostro Paese. I menu e le descrizioni degli eventi mantengono la chiarezza originaria nella loro traduzione italiana, così come accade al doppiaggio dell'In-Game. Il gioco può essere scaricato anche su Steam (vedi sito).

SI vede che gli sterrati da rally non sono più sufficientemente sporchi per Codemasters. Nel 2007 moriva il compianto Colin McRae, e nasceva la serie DIRT, inizialmente ancora dedicata al grande campione scozzese. Con la scomparsa di Colin, però, cominciava a crollare anche il genere dei giochi di guida rally duri e puri - con l'eccezione dei due WRC ufficiali targati Milestone. Nonostante il mezzogiorno tentativo di resurrezione tentato in un DIRT 3 che sbiadiva addirittura sulla confezione del gioco un inequivocabile "Rally is back!", le cose solitarie su sterrati punto a punto evidentemente risultano essere troppo noiose, precise e associali per i "social gamers" moderni. Ecco, quindi, che DIRT Showdown getta definitivamente la maschera, insieme a navigatore, contagiri, visuale interna e molte altre cose.

Scontro, incidente: questa è la nuova divinità romanesca, più sporca e spettacolare che mai, venerata nei templi motorizzati. Stadi, arene, circuiti: queste sono le nuove ambientazioni gaudenti, più affollate ed eccessive che mai, popolate da così un rally non sa nemmeno cosa sia. La natura incontaminata cede strada a quella umana, che ama contaminare tutto, compreso le corse motorizzate. Ora questa unione tra track da sport estremi e regolamenti di discipline tradizionali, prove da scuola di guida sicura e demolizioni

decisamente poco sicure, nasce un episodio della serie dallo spirito dichiaratamente arcade, che sterza ancor più violentemente in direzione dello spettacolo incidentato e non incidentale. Così facendo, frenando definitivamente qualsiasi realistica velleità di guida pulita e accelerando a tavolotta sul gioco che più sporco non si può, DIRT Showdown fa mangiare la polvere a qualunque appassionato si metta sulla sua strada, prima di spazzarlo via con una podestà spietata.

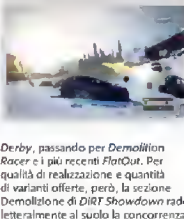
La novità che spicca nel nuovo carnet di modalità a quattro ruote affrontabili in Showdown è, infatti, la presenza di eventi Demolition di nome e di fatto. Demolire è

"DIRT Showdown fa mangiare la polvere a qualunque racer arcade"

un'attività che, sin dall'infanzia, procura una delle soddisfazioni ancestrali più golose e incontabili per l'essere umano. Ecco, quindi, che Codemasters vi dà l'opportunità di scatenare il bambino più o meno represso che è in voi, facendovi giocare agli "scontri con le macchine" con modelli digitali di veicoli che pesano qualche quintale. Un'idea che, periodicamente, si riaffaccia in campo videoludico sin dai tempi dei Destruction

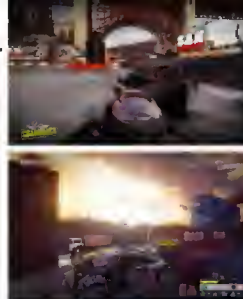
"IT'S SHOW(DOWN)TIME"

La versione 2.0 del Ego Game Technology Engine - per gli amici EGO - che muove la grafica di DIRT Showdown è prodica di effetti speciali che aiutano a rendere le gare ancora più spettacolari. A compensare dei danni visivi alle vetture non così d'aspetto (giocò di parole a parte, forse si ci poteva aspettare deformazioni ancora più impressionanti, visto l'intentamento "disturbivo" di questo capitolo della serie) c'è una ridda di effetti speciali, volumetrici e particolari, d'illuminazione e occlusione ambientale. Tutti più o meno configurabili in base alla propria dotazione hardware, in modo da garantire anche e soprattutto un frame rate solido, messo a dura prova specialmente nelle affollate e ciondolanti arene delle modalità Destruction.



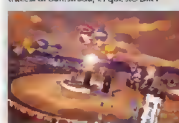
Derby, passando per Demolition Racer e i più recenti Flat Out. Per quanto riguarda la realizzazione e quantità di varianti offerte, però, la sezione Demolition di DIRT Showdown rade letteralmente al suolo la concorrenza, presente e passata. Rampage, Knock Out, Hard Target e 9 Ball sono quattro le tipologie di partita che la compongono, che qui di seguito analizziamo in dettaglio.

Rampage è la classica modalità ispirata al festival Demolition Derby a stelle e strisce. Sporonamenti, sportellate, violenti frontaloni: tutti gli impatti vengono premiati con dei punti secondo il loro valore distruttivo-spettacolare, meglio se concentrati in serie per far impennare il moltiplicatore. Gli ottimi algoritmi fisici che gestiscono le collisioni si occupano anche di rilevare quasi sempre correttamente l'entità degli impatti, oltre a chi li imparte e chi li subisce. Gli sporadici errori d'attribuzione sono più che

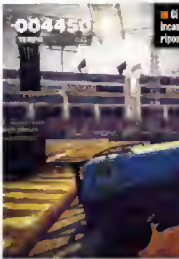


WORLDWIDE SHOWDOWN

Le pazze corse di DIRT Showdown hanno un respiro globale. Tra le esclusive ambientazioni che le ospitano ci sono, in rigoroso ordine sparso, Los Angeles, Tokyo, Londra, San Francisco, Miami, New York, Las Vegas, Colorado e Nevada. Un vero tour mondiale per le motorizzate, che sguizzano in derapata più o meno controllata da sterrati desertici a lande innevate, da stadi gremiti a stadi metropolitani, da periferie industriali a campagne verduggianti. Sempre azzurre o carni chiuse, però, nelle lunghe tappe in linea del rally di una volta non c'è alcuna traccia di battistrada, in questo DIRT



giustificabili, visto l'inferno di lamiere lanciate a tutta velocità e le cure contro le auto che anche le arene chiuse in cui si svolgono i divertenti eventi Rampage. Spassosi, sì, ma non così nuovi nelle dinamiche distruttive, che riscono invece quando declinate in versione Knock Out, una sorta di sumo motorizzato in cui la potenza non è nulla senza controllo. Caratterizzate da una piattaforma



Il Far saltare in aria intero più di promozioni è un vero spasso, in più che non siano a protezione di elementi fissi del tracciato.



Il regular permettono di apprezzare, in tutto il loro patrimonio fisico, passaggi "veloci" particolarmente arditi.

sopraelevata e isolata raggiungibile saltando sopra tramite apposte rampe, le sfide Knock Out consistono nello spingere fuori da suddetto ring privo di barriere quanti più veicoli avversari vi riesce, possibilmente evitando di cadere per incrementare ulteriormente il punteggio. Un tipo di evento che esalta la guidabilità arcade delle vetture di Showdown (incurante della loro spesso non indifferente

stazza), così come l'implementazione della telecamera Crashback per immortalare le eliminazioni più spettacolari, e postarle ai posteri direttamente via YouTube. Eliminazioni ai propri danni che si devono evitare nella modalità Hard Target, che vi lancia addosso torme di avversari decisi a farvi la pelle - anzi, la carrozzeria - in stile Burnout, ma sempre e comunque in arena chiusa. Vince chi resiste più tempo prima di vedersi azzerare la salute del mezzo.

La salute è uno dei due indicatori da tenere d'occhio in DIRT Showdown; l'altro è quello della Nitro. Tachimetro, contagiri, marce, specchietti, cruscotti, visuale interna all'abitacolo: questo episodio getta tutto dal finestrino senza preoccupare troppo. Se neanche voi vi tormenterete troppo per l'assenza dei non certo memorabili cruscotti dei precedenti episodi, forse vi lascerà un po' perplessa la presenza di due sole visuali di guida. Le modalità di gioco più classiche, quali quelle appartenenti alla categoria Corso, avrebbero probabilmente tratto giovamento dalla presenza di qualche

ACHIEVEMENT
DIRT Showdown prevede 49 obiettivi da sbloccare su Steam. Ricordando che la modalità principale Showdown Tour, si rivela osservabile in multiplayer online. Per informazioni dettagliate sugli achievement visitate il sito ufficiale di Codemasters.

CRASHBACK
Come il precedente episodio, DIRT Showdown offre l'opportunità di salvare le informazioni salvate su Steam. Come il precedente episodio, DIRT Showdown offre l'opportunità di salvare le informazioni salvate su Steam. Come il precedente episodio, DIRT Showdown offre l'opportunità di salvare le informazioni salvate su Steam.

► Come in ogni gioco di guida, assicurarsi alla spalle è utile per temere d'incanto la posizione dei rivali che seguono.



TEST PRESTAZIONI

Il editor è stato modificato da Cademaster consentendo di eseguire un test predefinito che riferisce alla configurazione hardware del vostro computer, le mappe da caricare al meglio le impostazioni grafiche. I risultati vengono automaticamente salvati e presentati anche in formato XML, in una cartella specifica sul PC.



► La gara si ferma sempre più tardi e veloci non meno che si avanza nella carriera, soprattutto a parità della categoria Champion.

RACCONTI

Partecipare, nel corso della carriera, a gare non è solo un modo di testare, ma è l'occasione di connettersi ai relativi server. Ma il sistema Racenet, grazie come l'altro al lancio del sistema di eliminazione, permette la gestione integrata online di gruppi e statistiche, giocatori, eventi, sfide e tutti aspetti della community di tutti i titoli targati Codemasters. Per saperne di più, collegatevi al sito Internet: www.racenet.com

► Che in DIRT Showdown saper guidare l'avversario nei modi e nei tempi giusti sia determinante almeno quanto condurre il mezzo con la tecnica e con le traiettorie giuste è tanto più vero, quanto più si alza il livello di difficoltà e si scalano le quattro categorie che compongono lo Showdown Tour. Dopo aver superato in relativa scioltezza quelle

Prio e AllStar, è solo nelle categorie Champion e Legend che s'inizia a fare sul serio, il sistema di sblocco progressivo e lineare delle gare, e dei veicoli nuovi con cui eventualmente affrontarle, cui si unisce la semplice gestione dei parametri di potenziamento propri per ciascuna vettura, consente sempre di contare su un mezzo adatto per affrontare ogni sfida. E con "mezzo adatto" si intende non solo un veicolo veloce,



► La precisione di guida è fondamentale in tutte le modalità tecnologiche, anche se si può contare su un serio numero di Feedback in caso d'errore.

VISUALI DI GIOCO

Lo spirito arcade di DIRT Showdown si rivela anche dalla scelta delle visuali di guida a disposizione del giocatore. Queste sono solo due: la classica inquadratura da sopra il cofano che esalta la velocità e quella, altrettanto classica, calata da dietro la vettura, perfetta per studiare l'andamento del tracciato e anticiparne le curve. Inoltre, niente telecamera interna, purtroppo una virtuale che avrebbe reso ancora più spaventoso ai giocatori, spettatori e frequentatori incidenti, protagonisti indisciplinati di questo episodio. In compenso, il multiplayer in locale a due giocatori è reso possibile da una comendevole modalità a schermo condiviso.



ma anche e soprattutto potente e resistente. In grado di darlo come di prenderlo, le sportellate, in modalità Champion e Legend, a livello di difficoltà avanzato, guidare bene non basta per vincere, ma bisogna anche saper picchiare duro spiancando la Nitro quando è il momento. La fisica delle vetture, sebbene volutamente leggera e non pesantemente inerziale, consente di agevolare testacoda con bottarelle ben assistite: il miglior



MODALITÀ MULTIPLAYER

Per quanto riguarda le partite multiplayer, DIRT Showdown offre la bellezza di dieci modalità di gioco, sette delle quali mutuate dalla carriera. A queste ultime - ossia Race Off, Domination, Head to Head, Trick Rush, Rampage, Knock Out e il Ball - si aggiungono tre modalità esclusivamente multiplayer: Soe ed Shmish, una gara a checkpoint con scelta libera della via più veloce per attraversarli; Transpacer, una classica Carrera; e la Bandiera motorizzata; infine, Smash & Grab, una variante di Carrera la Bandiera in cui vince il team che mantiene il possesso del veicolo più a lungo, strappandolo a suon di sportellate. Ed è proprio in multiplayer che, non certo a sorpresa, Showdown decolla.

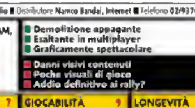


moda per superare un avversario particolarmente ostico, e non solo in Showdown.

La differenza è che questa DIRT non si vergogna di essere sporco, premiando la guida poco pulita con litri di Nitro supplementari e cascate di riconoscimenti in sovrimpressione, che non la smettono di infestare gli schermi: la schermata nemmeno quando si affrontano le prove più tecniche, quelle Hoongian. La Gymkhana in stile Ken Block introdotta con successo in DIRT 3 torna sotto forma di una modalità freestyle in solitaria detta Trick Rush, nella quale incatenare prove e acrobazie in ambientazioni aperte sfoggiando fantasia e precisione al volante nel pennellare "danzablie"

"Non si vergogna di essere sporco, premiando la guida poco pulita"

perfette, derapate accurate e atterraggi felici. Un modello acrobatico condiviso da Head 2 Head, una modalità che lo estende però a uno spettacolare testa a testa nel quale i numeri da circo contano come i secondi sul cronometro



► Cio Codemasters e Sviluppatori Codemasters Racing Studio. Distributore Nando Bandi. Internet: Telefono 02/437472. Prezzo: € 39,99. Dto Consegna 7. Internet: www.codemasters.com/it/showdown



► Completando gli stage dello Showdown Tour, si sfidano nuovi modelli di veicoli, si acquisiscono preziose informazioni.



► La Nitro è fondamentale non solo per premiare la guida dei saliti, ma anche per spazzare gli avversari con più violenza.

CONTROLLER O VOLANTE?

Per gli eventi Hoongian e Janyne, in cui è richiesta notevole precisione di guida, il volante è sempre in grado di garantirvi, mentre in quelli Demolizione, in cui sportellate e inversioni a U la fanno da padrone, un controller è probabilmente più pratico. Per le gare più classiche, ma sempre estremamente cariche... fate voi.

IN UN PAESE

Un gioco di guida con impostazioni arcade e dello spirito "distintivo"

E COME...

Demolizione (Dino), e i suoi recenti FuelOut per rappresentazioni di derby da stadio, ma specificamente insieme

E PER...

Che vuole essere in controllo, simbolica in arena e sbalordito derby da stadio, ma specificamente insieme

Giovanni Immobile

► Cio Codemasters e Sviluppatori Codemasters Racing Studio. Distributore Nando Bandi. Internet: Telefono 02/437472. Prezzo: € 39,99. Dto Consegna 7. Internet: www.codemasters.com/it/showdown

specifiche tecniche	► Sistema Minimo CPU Dual Core 2,8 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 15 GB HD, Internet	► Demolizione appassante	Dopo la Gymkhana dell'anno scorso, DIRT aggiunge l'ingrediente Demolizione a una formula di gioco (il guida) che si fa più arcade e spettacolare, sfociando nell'ultimo il rally, forse non più in linea con gusti del mercato di massa.	8
	► Sistema Consigliato CPU Quad Core, 4 GB RAM, Scheda 1GB, 15 GB HD	► Esaltante in multiplayer		
	► Multiplayer Internet, Schermo condiviso	► Graficamente spettacolare		
		► Danni visivi contenuti		
		► Pochi minuti di gioco		
		► Addio definitivi al rally?		
GRAFICA	3	SONORO	3	
		GIOCATILITÀ	3	
		LONGEVITÀ	3	
		CONTROLLI	3	
		MULTIPLAYER	3	



GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

REAL WARFARE II LE CROCIATE DEL NORD

Il fuoco della crociata torna ad ardere nelle gelide lande del Nord.

IN ITALIANO

Le Crociate del Nord hanno fatto della FX Interactive, come da tradizione, l'azienda che ha portato in lingua italiana a noi 300 anni di storia. Si tratta di un lavoro generalmente ben svolto.

CAPITANI CORACIOSI

Ottendendoci punti, i capitani possono essere usati in battaglia. E' un sistema molto efficace per il capitolo. E' molto di buona, e di buona qualità. E' molto di buona, e di buona qualità. E' molto di buona, e di buona qualità.

IL PREFECCO

Il prefetto è un personaggio molto importante. E' molto di buona, e di buona qualità. E' molto di buona, e di buona qualità. E' molto di buona, e di buona qualità. E' molto di buona, e di buona qualità. E' molto di buona, e di buona qualità.

SE Hollywood e la cultura popolare hanno rappresentato spesso, e in molteplici maniere, il confronto medievale fra Cristianesimo e Islam per il possesso di Gerusalemme e il dominio sulla Terra Santa, lo zelo crociato non si è limitato a inseguire i deserti.

Meno note al grande pubblico, ma non meno epiche e interessanti, sono invece le crociate del Nord, condotte tra il XII e il XIII secolo contro i pagani del Baltico. Eventi storici in grado di condizionare fortemente il quadro etnico e politico della regione, le cui ripercussioni si manifestano ancora oggi. Un "grande gioco" condotto da Polonia, Stati Scandinavi e dall'Ordine Teutonico. Proprio questi potenti guerrieri della fede sono i protagonisti di Real Warfare II.

Le Crociate del Nord, sviluppate da Unicorn Games e distribuite in Italia da FX Interactive insieme al precedente capitolo della serie, XIV Secolo, Serie che, da sempre, offre meccaniche piuttosto simili a quelle rese celebri da Total War, ma si distingue tanto per una maggiore enfasi sullo realismo, quanto per

la scelta di ambientazioni meno note e particolarmente sfiziose, dal punto di vista dell'appassionato di Storia. Il nuovo Real Warfare ci cala nei panni di un capitano dell'Ordine Teutonico dal passato misterioso, appena giunto nelle lande innestate del Baltico, pronto a sostenere i

"L'Intelligenza Artificiale sa offrire una sfida impegnativa"

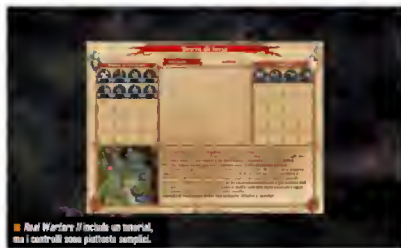
confratelli nella conquista della Prussia pagana. La mappa di gioco riproduce una regione punteggiata di città, villaggi e castelli e persona da eserciti appartenenti alle potenze del luogo: qui riceveremo le nostre missioni e ci sposteremo in tempo

L'ALLEGRO MERCANTE

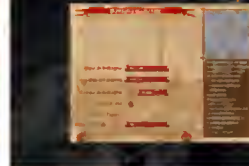
Oltre al consueto sterminio dei briganti, per rimproverare le casse della nostra armata potremo dedicarci al commercio. I beni disponibili sono numerosi: si passa da quelli alimentari (come la carne e il pane) al cuoio, alle tuniche in pelle e ai cavalli, necessari anche per migliorare le unità cavaliere. Vanta la pena recarsi nei villaggi che producono una merce a poco prezzo, per poi affittare il pericoloso viaggio fino alla città e vendere tutto a offre maggiorata. Il commercio non è indispensabile alla costruzione del gioco, come non lo era in Mount and Blade, ma aggiunge un'opzione gradita per chi si sentisse tedioso dalle continue battaglie. Un piano mente l'interfaccia, che grazie alle relative carte dei "pedini in su" permette di scoprire immediatamente gli affari più vantaggiosi in una data località.



reale. La struttura è simile a quella di Mount and Blade, un deciso passo avanti rispetto ai predecessori, che offrivano unicamente campagne lineari. E' possibile dare la caccia a briganti e nemici per riacquisire bottino ed esperienza, razzare

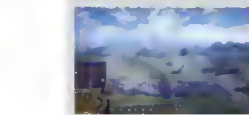


Real Warfare II include un tutorial, ma i controlli sono piuttosto semplici.



GRANDI BATTAGLIE

Le prime battaglie di Real Warfare II riguardano eserciti limitati nel numero, ma il corso del conflitto è destinato ad aumentare, finché migliaia di soldati si scontrano sul campo. I limiti non sono globali, ma relativi alla tipologia di unità, e le truppe più avanzate dispongono, generalmente, di meno uomini. Quindi, ogni squadrone di cavalieri pesanti dovrà essere supportato da un continuo seguito di fantacini, senza dimenticare un complemento di picchieri e gli eventuali arcieri. Nella serie fanno la loro comparsa anche gli ausili, che aggiungono varietà alla Campagna ma non sono esenti da problemi: per esempio, un considerevole rallentamento anche su PC di buon livello.



villaggi e persino trasformare il proprio esercito in una carovana mercantile, commerciando da una città all'altra. Rispetto al classico di TaleWorlds, però, Le Crociate del Nord è più strutturato, e offre una sequenza di ventisei missioni di difficoltà crescente: tra l'una e l'altra, il vagabondaggio libero non sarà solo possibile, ma spesso richiesto per accedere la forza combattiva delle nostre truppe.

Parlando di esercito, il buon capitano avrà, inizialmente, al suo comando un'Armata Brancaleone composta di soldati irregolari, scarsamente addestrati ai campi di battaglia. Com'è prassi che avvenga in tutti i giochi simili, tale scalognata truppa è destinata a trasformarsi in una possente armata, man mano che si sconfiggono nemici e si portano a termine missioni. La progressione, piuttosto lenta, è legata al livello di esperienza del capitano stesso: esistono

limiti stretti intorno alla natura dell'esercito, così che non potremo portare in battaglia una forza di soli cavalieri pesanti, ma ci troveremo a schierare anche sergenti e miliziani. I soldati necessitano di cibo per continuare a combattere, e di denaro per essere ingaggiati. Nel villaggio potremo reclutare arcieri e contadini volentieri armati d'ascia, mentre i castelli offrono una più ampia selezione di mercenari. Il parco delle unità non è vastissimo, ma riesce a coprire tutti i ruoli tattici, tra picchieri, spadaccini e truppe da tiro. Le diverse nazioni presenti sulla mappa offrono varianti regionali, che però non sono particolarmente caratterizzate.

Oltre all'esperienza del comandante, che offre la possibilità di incrementare le abilità in stile gioco di ruolo, esiste anche un punteggio di esperienza per l'intero esercito, non legato alle singole unità e spendibile per il

miglioramento di questo o quel regolamento. La componente strategica di Real Warfare II non scende in dettagli gestionali, ma rappresenta comunque un connettivo efficace fra le battaglie tattiche, oltreché un modo per rendere più flessibile un livello di difficoltà generamente elevato. Unico problema, comune a diversi giochi che adottano approcci simili, è il tedio che può derivare dal "grind", ossia la necessità di sconfiggere ripetutamente avversari deboli per guadagnare esperienza e denaro.

Gli scontri tattici, dal canto loro, rappresentano il fulcro dell'offerta di Unicorn. A una prima occhiata, le battaglie possono sembrare prese di peso dalla saga Total War: in realtà, l'impressione sfuma dopo poco e ci si accorge di come Real Warfare II conservi una certa individualità. Innanzitutto, il ritmo è più lento, e risultano più importanti la manovra

La mappa è punteggiata da città, villaggi e castelli.



In battaglia, la guardia del nostro capitano sarà l'unità più potente di cui disponiamo.

GRAFICAMENTE PALLIDINO

Real Warfare II è, dal punto di vista grafico, gradevole, ma non fa certo spiccare il miraggio. L'impatto complessivo di unità e messaggi è buono, ma, al massimo livello di zoom, si cominciano a notare le texture un po' scialbe. La mischia, poi, se paragonata ai giochi di strategia di un altro genere, non esalta. La stessa difesa per il campo, con un solo addetto alla battaglia ma per nulla inusuale.

DIPLOMAZIA E GUERRA

Nel corso del gioco, i rapporti fra le nazioni variano. Unico problema, comune a diversi giochi che adottano approcci simili, è il tedio che può derivare dal "grind", ossia la necessità di sconfiggere ripetutamente avversari deboli per guadagnare esperienza e denaro.

Gli scontri tattici, dal canto loro, rappresentano il fulcro dell'offerta di Unicorn. A una prima occhiata, le battaglie possono sembrare prese di peso dalla saga Total War: in realtà, l'impressione sfuma dopo poco e ci si accorge di come Real Warfare II conservi una certa individualità. Innanzitutto, il ritmo è più lento, e risultano più importanti la manovra

STORIA DI UN GERANERO

Se dovete la Crociata del Nord la più grande guerra leggendaria sul fronte dei disastri e della morte, fra una battaglia e l'altra si versano fiumi di sangue. A questa parte il nostro capitano è stato un cavaliere di alto rango, poi diventato per molti anni il re di Balica e infine la propria colpa. Una vicenda avvincente, ma che consente di sviluppare un certo ottimismo nei confronti del nostro altro ego.

RAZZIONI BALICHE

Le razioni rappresentano la base alimentare di un esercito, ma non differenzia più che per quanto riguarda le truppe schierate. I trattori e i palazzi costituiscono la stessa parte, ma con qualche differenza sul piano estetico, mentre i soldati restano nei villaggi di città, mentre i soldati restano nei villaggi di città, mentre i soldati restano nei villaggi di città.

IN UN PUNTO

Un gioco tattico in tempo reale dedicato al gioco di guerra.

IL COME

The King's Crusade, Mount and Blade.

IL PER

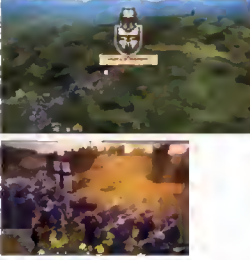
Gioco tattico in tempo reale dedicato al gioco di guerra.



Il ci si muoverà liberamente sul territorio, come avviene in Mount and Blade.



Il castello di Thera rappresenta la base da cui iniziare la nostra opera di conquista.



I CAVALIERI DELLA CROCE

L'origine dell'Ordine Teutonico sembra risalire al 1099. Sorto per soccorrere i pellegrini feriti in Terra Santa, dopo la perdita di Acri nel 1291 l'Ordine si spostò in Transilvania al servizio del re di Ungheria, e da lì sulla costa balica, dove è ambientato il nostro gioco. Qui si consuma la parabola più importante del Teutonico, che intraprese una vasta opera di conquista a danno delle popolazioni pagane. Entrati in conflitto con i polacchi e i lituani, furono sconfitti a Tannenberg nel 1410 e spogliati dei loro territori e della loro influenza. L'Ordine, soppresso da Napoleone, fu poi rifondato dagli Asburgo ed è, oggi, una congregazione vaticana con finalità esclusivamente religiose.

nel corso di scontri casuali è molto più facile, tanto in inganno. Già non toglie che affrontare il nemico sul campo rimanga piacevole, a tratti quasi un puzzle tattico che impone di valutare attentamente la situazione, prima di lanciarsi nella mischia. Al di là della Campagna principale, il gioco offre una modalità multiplayer con la possibilità di generare mappe casuali e la "battaglia medievale", ossia la classica schermaglia.

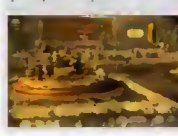
La Crociata del Nord è, di per sé, un valido titolo, nonché un passo avanti concettuale per la serie.

Offerto a meno di venti euro, poi, diventa un ottimo affare. I problemi di peso, senza dubbio, ma non inficiano il valore di un'esperienza ragionata e gradevole per tutti gli appassionati della tattica in tempo reale.

Claudio Chianese

CONTROLLO DIRETTO

Toy Soldiers offre la possibilità di controllare direttamente il fuoco delle torrette, una modalità particolarmente utile, che permette, effettuando uccisioni in serie, di ottenere bonus in denaro da spendere poi in ulteriori potenziamenti. Alcuni magi, inoltre, offrono aerei o carri armati da condurre in battaglia. I controlli sono estremamente semplici, anche con l'ausilio di mouse e tastiera, sebbene il pad Xbox rimanga preferibile.



C'era un tempo, prima della mostra epoca di smartphone e tablet, in cui il massimo della gioia per un bambino era disporre sul tappeto intere armate di soldatini giocattolo, con cui inscenare improbabili battaglie simulando a voce spari ed esplosioni.

Toy Soldiers, finalmente giunto sui nostri monitor dopo due anni d'attesa, cattura gran parte di quel fascino vintage, e lo associa a meccaniche da tower defense con una spruzzata di azione arcade: un pacchetto, nel complesso, estremamente divertente. I campi di battaglia sono quelli della prima guerra mondiale, riprodotti in forma di diorama, con tanto di "scatole dei giocattoli", da proteggere dalle incursioni nemiche.

La struttura di gioco, dicevamo, è quella di un tower defense classico: si dispongono le proprie torri, siano esse cannoni, mitragliatrici

GAMES FOR WINDOWS
285 punti
17 obiettivi
ACHIEVEMENT



GENERE: TOWER DEFENSE/ARCADE

TOY SOLDIERS

A due anni dal debutto su Xbox, la saga dei soldatini giocattolo arriva su PC.

o linea d'armata, in determinati punti della mappa, e si attende che le orde nemiche attraversino le Forche Caudine. Toy Soldiers, però, permette di controllare direttamente le torri, come si trattasse di un FPS. Accanto alle suddette torri, poi, è consentito accedere a comandi di "battaglia in pieno stile Barone Rosso".

"La struttura di gioco è quella di un tower defense classico"

oppure di carri armati, con cui seminare morte e distruzione fra le schiere avversarie. Toy Soldiers è tutto qui: le meccaniche sono elementari, ma la cura per gli scenari e per i piccoli dettagli, una rappresentazione della Grande Guerra certamente paradossica ma, per certi versi, commovente,

e l'ottimo bilanciamento contribuiscono a una delle più divertenti esperienze che il genere riesca a offrire. Anche dal punto di vista tecnico, il valore del titolo rimane elevato. Trattandosi di una conversione Xbox con due anni sulle spalle, la grafica non promette certo miracoli tecnologici, ma i modelli di truppe e torri sono curati, gli scenari ottimamente caratterizzati e alcune animazioni, come il torrenziale ingranaggio che emerge dai soldati abbattuti, veramente spassose. Gradevoli anche gli effetti e le musiche, che includono un paio di canzoni d'epoca azzeccate.

Toy Soldiers offre una campagna principale, giocabile prima e dopo del esercito inglese e tedesco, si combatte con le forze tedesche, inclusi, non esclusi nell'offerta due DLC gratuiti: uno dedicato alle armate francesi e l'altro, decisamente divertente, che vede le truppe del Kaiser opporsi a britannici armati di dischi volanti e robot giganteschi.

Claudio Chianese

ATTIVAZIONE VIA INTERNET

Toy Soldiers è disponibile su Xbox Live, a richiesta un'attivazione via internet per essere giocata.

TORRI PER TUTTI

La selezione di torri in Toy Soldiers non è ampia, ma consente la più grande varietà di strategie. Oltre alle torrette di artiglieria, alla artiglieria contraria e ai carri armati, compaiono anche delfini, landmine e mortari. Le torri possono essere attivate solo su piattaforme.

IN ITALIANO

Toy Soldiers è disponibile in versione digitale su Steam, bundle nella nostra lingua. La traduzione è di livello eccellente, ma non priva di imperfezioni. In altre parole, il testo è quasi perfetto in tutti gli aspetti.

IN UN PUNTO

Un tower defense in tempo reale dedicato al gioco di guerra.

IL COME

Toy Soldiers, The King's Crusade, Mount and Blade.

IL PER

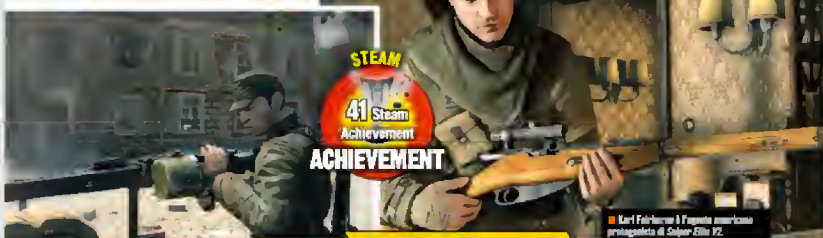
Gioco tattico in tempo reale dedicato al gioco di guerra.

© Casa FX Interactive/CC Company. © Sviluppatore Unknown Games. Distributore FX Interactive. Telefono 02/9624662. Prezzo € 19,95. Edizione Consigliata 1.0. Internet www.fxtinteractive.com.

<p>Sistema Minimo CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, 3 GB HD</p> <p>Sistema Consigliato CPU dual core, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 1 GB RAM PS 3.0</p> <p>Multiplayer Internet</p>	<p>Battaglia tatticamente raffinata</p> <p>Campagna libera interessante</p> <p>Ambientazione ricca di fascino</p> <p>Pathfinding intuitivo</p> <p>Gratificazione non eccelsa</p> <p>Qualche inconveniente negli assetti</p>	<p>Anche a prezzo pieno, il nostro è un acquisto da considerare per tutti gli appassionati del periodo storico in esame. Venduto a meno di 20 euro, è un bel find in regalo, diventa un pezzo da lottare di più.</p>
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ
7	7	7
SONORO	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER
7	7	7
REALISMO		
7		

© Casa Microsoft Games Studios. Sviluppatore Signal Studios. Distributore Internet. Link: http://store.steampowered.com. Prezzo € 9,99. Edizione Consigliata 1.0. Internet www.signalstudios.com.

<p>Sistema Minimo CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 1 GB, 3 GB HD, Internet</p> <p>Sistema Consigliato CPU dual core, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB, 3 GB</p> <p>Multiplayer No</p>	<p>Gratificazione piacevole</p> <p>Ambientazione ben scelta</p> <p>Mechanics divertenti</p> <p>Ma nel complesso limitato</p> <p>Potenzione di torrette non troppo ampia</p> <p>Piuttosto leggero strategicamente</p>	<p>Toy Soldiers è un titolo leggero, ma divertente. La sberleffiata ambientazione e meccaniche riesce a tenere incollato il giocatore al monitor. Il Regista del film H.G. garantisce un buon momento di leggerezza.</p>
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ
8	8	8
SONORO	LONGEVITÀ	PROFONDITÀ
8	8	8
SCENARI		
8		



GENERE: AZIONE/STEALTH

SNIPER ELITE V2

Sono una pietra, respiro lentamente, miro all'occhio.

IN ITALIANO

Sniper Elite V2 è completamente tradotta in italiano. Oltre ai menu e agli interfacce sostanziali, Karl Fairburne parlerà nella nostra lingua, mentre le voci dei soldati sono rimaste nell'idioma originale. Il gioco può essere acquistato presso i punti di distribuzione digitale come Steam e GameGator.



UN fucile di precisione non ha mai deciso le sorti di una guerra, ma a molti piace immaginare il contrario e tra questi c'è lo sviluppatore britannico Rebellion.

Sniper Elite V2 giunge sui nostri monitor a sette anni di distanza da un primo capitolo capace di fornire un'esperienza perfezionabile, ma soddisfacente e sopra la media dei (pochi) titoli centrati sulla figura del cecchino.

Il protagonista di Sniper Elite V2 è Karl Fairburne, ufficiale americano che si muove tra gli edifici semidistrutti e abbandonati della Berlino del 1945, con l'obiettivo di trafugare documenti e informazioni in merito ai missili V2.

Tra le caratteristiche di Karl non possono mancare silenzio e discrezione, elementi tipici di un titolo che punta tutto sulle meccaniche del genere stealth, ma lascia il giocatore libero di affrontare le situazioni in maniera più diretta, come molti altri sparatutto in terza persona ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale.

Il cecchino riveste un ruolo diverso da quello del soldato comune. Bisogna tenere a bada l'istinto di sopravvivenza e ricordare

che nessuno sa dell'esistenza di un occhio impegnato a trovare il proprio bersaglio attraverso il reticolo di mira, almeno fino a quando non si commette un errore: il riflesso traditore del sole sulla lente, un rumore di troppo, un movimento avventato, un cadavere che mette gli avversari in allerta.

L'ingranaggio progettato da Rebellion gira bene all'interno della cornice stealth, ma funziona anche grazie a una libertà di gioco limitata e al contempo apparentemente spropositata per un titolo di questo tipo.

Ci si potrebbe chiedere, infatti, a cosa serva avere la possibilità di innescare un'esplosione a distanza con i nemici sparatutto, se non posso da dietro gli angoli (e al diavolo la discrezione). Più che sull'utilità di tale opportunità, però, è meglio interrogarsi in merito a cosa limiti effettivamente l'approccio

LA DIFFICILE ARTE

Sniper Elite V2 concentra tutta la sua sostanza sulla simulazione della difficile arte di cecchino. Il bersaglio, bisogna abbandonare, quindi, la pretesa di colpire un obiettivo collocato al centro dell'ottica di precisione. Invariabilmente, è necessario intrattenere il respiro per ridurre il margine d'errore causato da movimenti involontari del corpo del nostro alter ego. Il marcatore rosso che cambia di dimensioni (in base al livello di difficoltà più elevato) segnala la demarcazione effettiva del presente, mirando più in alto rispetto all'obiettivo si diminuiranno le probabilità di errore. Per ogni buon tiro c'è un punteggio adeguato, che riconosce al giocatore i suoi meriti.



prediletto in favore di una formula improntata alla furtività e alla tattica. Le uniche missioni che compongono la Campagna principale in single player di Sniper Elite V2 sono piuttosto vaghe circa le modalità di conseguimento degli obiettivi: al giocatore viene affidata la scelta di lasciarsi assassinare dalle letali

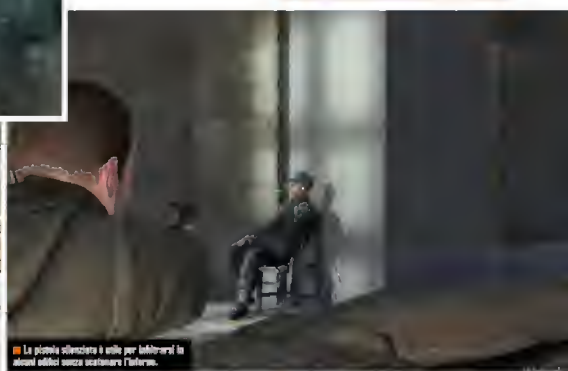


La tensione non viene scossa mai e il computer gradisce, nel complesso, l'approccio.

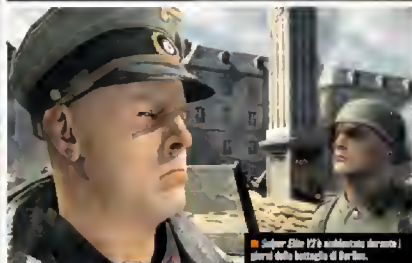


LA BATTAGLIA DI BERLINO

Lo scenario che fa da sfondo alle missioni di Sniper Elite V2 è quello della battaglia di Berlino. Nei giorni finali della Seconda Guerra Mondiale, le truppe dell'Armata Rossa oltrepassano la linea del fronte Oder con l'obiettivo di raggiungere la capitale della Germania. Berlino viene circondata e conquistata il 2 maggio del 1945, dopo una serie di duri e sanguinosi scontri. Anche la storia dei razzi V2 è vera e ha ispirato molti altri titoli. Questo genere di missili è stato il precursore di alcune tecnologie sfruttate negli Anni '50 e '60.



La giornata silenziosa è utile per infiltrarsi in alcuni edifici senza scatenare l'allarme.



Il Fu V2 Karl Fairburne è già stato protagonista del precedente titolo della serie. Sniper Elite era ambientato nella stessa battaglia di Sniper Elite V2, nel primo episodio, l'agente statunitense indagava sulle ricerche atomiche del Terzo Reich e sul progetto dei missili V2 anche grazie all'aiuto della resistenza tedesca.

"L'ingranaggio progettato da Rebellion gira bene nella cornice stealth"

troppo stolidi per costituire un pericolo, in altri casi davvero troppo prevedibili. D'altro canto, non è raro incontrare avversari dalle abilità sovrumane, in grado di rilevare con esattezza la nostra posizione anche senza averci visto sparare.

Il numero esiguo di checkpoint, oltretutto, costringe a ripercorrere più volte situazioni in cui ogni esclusivamente l'arte di sparare a distanza, che poi è l'essenza del cecchino, ma certo non giustifica le lacune a intermittenza nel comportamento dei nemici, a volte

Quando scritto finora sulle problematiche inerenti all'Intelligenza Artificiale si ripercuote prevalentemente sulla difficoltà di gioco media, denominata Marksmanship. Al livello Sniper Elite, quello in cui gli errori non sono ammessi e la traiettoria dei proiettili subisce l'influenza del vento, la I.A. degli avversari è più rigorosa, e lo stile di gioco si assesta sulle meccaniche stealth e su ciò che gli sviluppatori hanno predisposto per favorire il divertimento e la tensione dei cecchini digitali. Chi non vuole vincere facile, quindi, è schiacciato tra due approcci, uno misto e l'altro puro, che non avrebbero dovuto escludersi, anche per favorire una maggior riproducibilità. Trascorse le prime ore piacevoli al livello Marksmanship, nelle quali l'opera di Rebellion sembra ben calibrata al fine di limitare l'azione e trascinare il giocatore in uno stato

ACHIEVEMENT

Sono ben 41 gli achievement con cui Steam premia il giocatore impegnato in Sniper Elite V2. Alcuni si ottengono con meno di 10 minuti nel gioco, altri invece si ottengono con la capacità di muovere la mira del cecchino, per fortuna o per inavvertenza.

UNA TELECAMERA INVIANTE
La telecamera a raggi X di Sniper Elite V2 è una novità. A qualcuno potrà sembrare un dettaglio macabro (e a torto, probabilmente, se si vedrà quali dati genera un dettaglio macabro) che penetra in un corpo umano.

Al di là della spettacolarizzazione della morte, che nel videogame avviene in tutte le salse, ma sempre a ripercussioni per finire, va fatto un passo agli sviluppi per non è stato introdurre un elemento originale: fondare un buon lavoro.

NON SOLO GUSTOSI
Realismo a come si spiega i giocatori a esplorare gli ambienti più moderni, anche se non è molto persistente con la trama di Sniper Elite V2. Fortunatamente, non sarà difficile ottenere tutti i ranghi d'oro e spionare a tutto la battaglia (diventando negli anni), dato che i livelli non sono molto profondi.

IN UN PARRUCO
QUI...
Uno spaurimento in lotta per un elemento visuale.

È COME...
Sniper Elite non diventa migliorando la telecamera a raggi X.

È PER...
Chi cerca la tecnologia alla base del gioco, nella Seconda Guerra Mondiale.



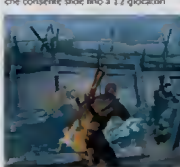
Il sistema di copertura funziona a dovere, ma alcuni avversari sono inutilmente difficili.



Il sistema di copertura funziona a dovere, ma alcuni avversari sono inutilmente difficili.

TANTO MULTIPLAYER

La presenza di varie modalità multiplayer estende la longevità di Sniper Elite V2. Oltre a Somma Uccisioni, in cui si affrontano orde di nemici sempre più impegnative, è possibile sfidare una partita bombardamento, nella quale si gioca in coppia con un altro partecipante cooperando per recuperare oggetti sulla mappa. Nella modalità Osservazione, due giocatori, uno nel ruolo di cecchino, l'altro in quello di operativo, cooperano fra loro per eliminare gli avversari. Infine, in Campagna Conspira si affrontano le missioni della Campagna insieme a un amico. Esiste anche una modalità competitiva, esclusiva per la versione PC, che consente sfide fino a 12 giocatori.



d'apprensione, l'equilibrio viene meno sotto i colpi della moneta e delle imperfezioni della I.A., e non resta che ripiegare su quello Sniper Elite, che massimizza l'elemento stealth e attiene in parte la portata di certi difetti.

Tra questi non rientra certo la mancanza di spettacolarità, le "telecamere", infatti, seguono la traiettoria della pallottola fino al bersaglio, introducendo un'affascinante visuale a raggi X. Questa è parte integrante del sistema di graduazione che premia il giocatore per l'impatto devastante del colpo, oltre che per l'abilità nel centrare un obiettivo da lontano. L'effetto novità, però, si attenua a causa della natura stessa del gioco, che presuppone un'elevata quantità di esecuzioni a distanza, in cui capiterà di centrare le parti più impensabili del corpo, oppure due

dei muri o la resistenza dei materiali degli edifici. In effetti, a parte gli oggetti esplosivi e gli avversari, non è consentito interagire con niente altro, neanche perforare i vetri di una camionetta che sopraggiunge carica di nemici.

Insomma, Sniper Elite V2 è un gioco contraddittorio: da una parte propone la libertà di affrontare le missioni con approcci essenzialmente diversi, una scelta che risponde più all'esigenza di ampliare il bacino d'utenza e solo in particolari occasioni (per esempio, al massimo livello di difficoltà) è sfruttata a dovere nel corso della partita; dall'altra, è caratterizzato da una serie d'impegni che lo limitano proprio nel contesto in cui avremmo dovuto avere il pieno e totale controllo.

Simona Maiorano



Anche i cili possono essere teatro di scontri molto intensi.



Anche a prescindere dal log, la grafica è comunque datata.

PILOTI MONDIALI

Uno degli aspetti più interessanti di Iron Front: Liberation 1944 è l'implementazione dei veicoli, con fuoristrada, carri armati e aerei. Il tutto è stato inserito con coerenza nell'apparato tattico di gioco, dando vita a un sistema che, pur non essendo intuitivo, regala grandi possibilità, soprattutto in multiplayer. Se funzionasse a dovere, Iron Front diventerebbe una meraviglia nella nicchia degli sparatutto realistici, anche perché le idee degli sviluppatori non sono certo approssimate come la realizzazione tecnica vera e propria.

L'idea avuta dagli sviluppatori di X1 Software è interessante ed encomiabile: prendere il raffinato sistema di gioco tattico di Arma II e applicarlo alla Seconda Guerra Mondiale, utilizzando lo stesso livello di realismo tanto nei dinamismi di squadra quanto nella gestione di armi e veicoli.

Prendendo in licenza il motore Real Virtuality 3 di Bohemia Interactive.

Purtroppo, qualcosa è andato storto e Iron Front: Liberation 1944 fa pensare più a un Mod troppo arricchito che a un titolo a sé stante. Il gioco offre una Campagna single player, divisa tra tedeschi e russi, un editor di missioni e una sezione multiplayer, ma tutto è afflitto da gravi bug. I modelli poligonali dei soldati si muovono a scatti, anche durante le scene d'intermezzo, e nei dialoghi capita che occhi e bocche impazziscano, dando vita a scene degne di "L'esorcista". L'interfaccia è confusa e fuorviante, tanto che a volte si fatica a capire persino dove bisogna andare per proseguire. Come se non bastasse, il gioco è tradotto solo in metà, quindi

GENERE: SPARATUTTO TATTICO

IRON FRONT: LIBERATION 1944

La Seconda Guerra Mondiale combattuta a colpi di bug.



"X1 ha già pubblicato la prima patch"

di sono titoli in italiano seguiti da descrizioni in inglese. Il parlato è di bassa qualità, i volumi sono spesso sbalati, e la grafica, pur rivelandosi pesantissima in termini di prestazioni, rimane molto datata, e per giunta con costanti problemi di pop up delle texture. L'intelligenza Artificiale nemica è quanto di peggio si sia visto negli ultimi anni, e di tanto in tanto il tutto si blocca senza preavviso. La somma di questi fattori dà vita a un'esperienza poco piacevole, che impedisce di godersi il realismo del sistema di base e le potenzialità di

questo Iron Front: Liberation 1944. È un vero peccato, perché le idee nella gestione dei carri armati erano ottime, e lasciavano speranze ai tanti giocatori affamati di sparatutto tattici realistici.

Ma non scriviamo questa recensione, pochi giorni dopo l'uscita ufficiale. X1 ha già pubblicato la prima patch, ma la situazione è rimasta praticamente invariata. Le sbavature e i bug sono così tanti che ci vorrà un bel po' di tempo, prima di aver un prodotto pulito e godibile, capace di rendere giustizia alle sue valide trovate di design e, in particolare, alle enormi possibilità nel campo del multiplayer.

Fabio Bartolotti

IN ITALIANO (COME)

Il gioco è principalmente tradotto in italiano. Alcuni menu ed elementi dell'interfaccia sono nella lingua inglese, mentre altri rimangono in inglese.

IN UN PARRUCO

QUI...
Uno spaurimento in lotta per un elemento visuale.

È COME...
Arma II, ma nella Seconda Guerra Mondiale.

È PER...
Chi non è a fidarsi da bug.

• Casa 505 Games • Sviluppatore Rebellion • Distributore Internet • Link <http://store.steampowered.com>, www.gamergate.com • Prezzo: 34,99 € • Età Consigliata 16 • Internet www.sniperelite2.com

<p>Sistema Minimo CPU dual core 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 10 GB HD, Internet per acquistare</p> <p>Sistema Consigliato Intel Core i7, RAM, Scheda 3D 512 MB, Multiplayer LAN, Internet</p>	<p>Grafica gradevole</p> <p>Sequenze di azione spettacolari</p> <p>Permette di essere un cecchino</p> <p>Interazioni fisiche assenti</p> <p>I.A. facinorosa alla media difficoltà</p> <p>Complicità sonoro monotono</p>	<p>Sniper Elite V2 si divide bene: è uno dei migliori giochi moderni di cecchismo puro (per il momento), ma resta l'impressione che gli sviluppatori abbiano trascurato alcuni elementi importanti per il modo di giocare. Si può fare di meglio, se si vuole.</p>	<p>7</p>
<p>GRAFICA 7</p> <p>SONORO 7</p> <p>GIOCABILITÀ 7</p> <p>LONGEVITÀ 7</p> <p>MULTIPLAYER 7</p> <p>LEVEL DESIGN 7</p>			

• Casa Deep Silver • Sviluppatore X1 Software • Distributore Koch Media • Telefono 025737420 • Prezzo: 29,99 € • Età Consigliata 16 • Internet www.ironfront.deepsilver.com

<p>Sistema Minimo CPU dual core 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3, DVD-ROM, 10 GB HD</p> <p>Sistema Consigliato Intel Core i7, RAM, Scheda 3D 512 MB, Multiplayer Internet</p>	<p>Realistico</p> <p>Interessante gestione dei carri</p> <p>Ricco di ostacoli</p> <p>I.A. problematica</p> <p>Interfaccia confusa</p> <p>Bug a tutto andare</p>	<p>Il gioco con una cronaca interessante, avvincente negli scontri in cui non si escludeva di assegnargli una pallottola. Sono i suoi tanti bug, però, che ne fanno un'esperienza negativa, ma che anche così la tirano verso il successo senza lunga.</p>	<p>5</p>
<p>GRAFICA 6</p> <p>SONORO 6</p> <p>GIOCABILITÀ 6</p> <p>LONGEVITÀ 6</p> <p>LA 6</p> <p>VEICOLI 6</p>			



GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

Uno spin-off che getta nello sgomento i fan storici della saga, e non sempre per le ragioni giuste.

TUTTO IN ITALIANO

Resident Evil: Operation Raccoon City è interamente tradotta e doppiata in italiano per la distribuzione nel nostro Paese. La localizzazione non aggiunge granché a una strategia di marketing che, già di suo, non è esattamente un capolavoro. Il gioco però è stato arricchito anche con servizi di download digitale come Steam (http://www.steam.it), DLC come *Ultimate Weapon*, e il nuovo *Ultimate Weapon*.



ATTIVAZIONE VIA INTERNET

Operation Raccoon City richiede una connessione online a Internet per la prima attivazione, dopo la quale può essere utilizzato anche in modalità offline, per un limitatissimo alla modalità single player e senza poter salvare la partita.

LA più classica delle introduzioni per un episodio di *Resident Evil* che classica non è. La trama di *Operation Raccoon City* rivisita da un altro punto di vista gli eventi giocati nel secondo e nel terzo episodio della storica saga Capcom.

Il malfatto T-Virus è sfuggito letteralmente di mano all'Umbrella Corporation, e sta già iniziando a diffondersi in quel di Raccoon City. La squadra Delta dell'Umbrella Security Service è incaricata di far sparire le prove del coinvolgimento del capocella dell'organizzazione in tale disastro d'immuni, mutevoli e mutanti dimensioni. Ai giocatori, in quanto membri di tale team composto di quattro elementi interpretabili in modalità cooperativa o in singolo e soprattutto a un'esperienza multiplayer, cooperativa e competitiva, si chiedono altre cose rispetto ad atmosfere di tensione da vivere rigorosamente da soli, chiusi nella

Resident Evil: Operation Raccoon City si presenta, infatti, come uno sparatutto in terza persona in stile *Gears of War*. Quindi, con un ritmo indavolato. Nulla a che vedere con la classica impostazione da survival horror propria della saga, pur considerando la recente deriva action riscontrata negli ultimi episodi della stessa. Già questo fa rizzare i capelli a chi ha i classici *Resident Evil* nel cuore, e non certo dalla paura. O meglio, non per quel tipo di emozionante paura prodotta da un survival horror in cui la tensione precede sempre l'eliminazione liberatoria della stessa. Piuttosto, a causa di una paura più strisciante

e subdola: quella di un prodotto commerciale atto a soddisfare soltanto l'insaziabile sete dei videogiochi con ettolitri di sangue zampillante e tonnellate di piombo fumante. *Operation Raccoon City* ha dichiarato per tempo le proprie intenzioni, dunque non va crocifisso.

"Il sistema di copertura nemico è impreciso e limitato"

Perché da uno sparatutto in terza persona, orientato anche e soprattutto a un'esperienza multiplayer, cooperativa e competitiva, si chiedono altre cose rispetto ad atmosfere di tensione da vivere rigorosamente da soli, chiusi nella

in *l'Intelligenza Artificiale nemica non è certo localizzata, basandosi su una razionalità alla perfezione inattuabile.*



SEI PERSONAGGI...

... in cerca d'autore, e di un giocatore che li scelga. La Campagna principale di *Operation Raccoon City* offre, infatti, sei specialità dell'Umbrella Security Service tra i quali i giocatori possono scegliere il proprio alter ego prima di ogni missione. Si va dalla sinuosa assassina Lupo al matusco esperto in demolizioni Belway, dall'ufficiale medico Bertha alla scorpione scienziata Four Eyes, dall'infaticabile cecchino Spettere all'imprendibile cacciatore Vector. Altrimenti personaggi equivalenti, appartenenti però al contrapposto United States Special Ops team, sono disponibili nella modalità multiplayer competitiva (e in un eventuale campagna singola alternativa, ammesso che sia distribuita come DLC come con console).



propria carenza di bala, e nel proprio impeto sicuro. Si chiede, per esempio, un ritmo sostenuto, e su questo piano il gioco non delude, scatenando orde di aggiunti nemici sin dai primi istanti. Avversari appartenenti, nella Campagna



OPERAZIONE QTE

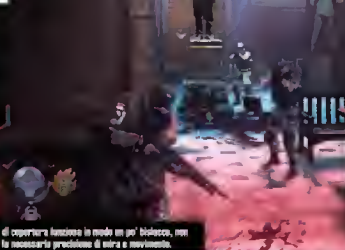
Potevano mancare i cosiddetti Quick Time Event, in *Operation Raccoon City*? Sì, potevano, soprattutto quando implementati in questa maniera discutibile. Non solo in termini di frequenza o meccanica - il solito "tira-palla" indiscriminato di tasti e leve come indicato a schermo, al quale i giochi d'azione moderni o hanno abito abituato - ma addirittura per l'evidente incompletezza con cui sono stati tradotti gli input da inserire nel caso si scelga di adottare il sistema di controllo via mouse e tastiera. Sintomo di una generale scetticismo nella conversione da console a PC, che si evidenzia anche in altri aspetti del gioco. Insomma, la ribadizione per l'ennesima volta: usate il controller!



principale, a due fasce diverse (il commando Spec Ops e le orde di zombie/mutanti infetti) che possono anche essere messe l'una contro l'altra con risultati imprevedibilmente utili. Però, a differenza di un multiplayer competitivo nel quale



in *Porting i cani incassano un colpo appropriato di proiettili prima di crollare.*



in *Il sistema di copertura funziona in modo un po' bloccato, non consentendo la necessaria precisione di mira a movimento.*



in *la multiplayer la cosa vanno meglio, e il gioco regala alcuni momenti di sano divertimento.*

pagina scatenare contro l'avversario la letale rete di sangue degli zombie infetti, nella Campagna principale la scarsa Intelligenza Artificiale che anima indistintamente tutti i nemici non fornisce mai alcuna certezza sulla validità o meno di questa o di

altre tattiche. Chissà che non sia la sorprendente fedeltà con cui scorrono tonnellate di proiettili - e non stiamo parlando degli enormi Tyrant mutati, ma perfino dei soldati umani meno equipaggiati - a suggerire ai nemici di correre amabilmente incontro, a sparar fuori dalle coperture sempre dallo stesso punto, o a fingere di non vedervi nemmeno quando gli siete sotto il naso...

Fatto sta che, nonostante questo, *Operation Raccoon City* è piuttosto difficile anche se affrontato a difficoltà normale. Oltre all'insultata e già citata resistenza nemica ai vostri proiettili, congiungano in questo senso la raccolta a dir poco casuale delle classiche piante verdi riparatrici salute, delle varie bombolette spray che guariscono *ferite/infezioni virali* e delle munizioni in generale, ma soprattutto un sistema di copertura dal fuoco nemico impresso e limitato. Se l'angosciosa corsa all'oggetto difensivo/offensivo è forse giustificabile come un "must" della

MULTIPLAYER E SALVATAGGIO

Per giocare alla modalità multiplayer, è necessario la Campagna in co-op o almeno la posizione anche in single player è necessaria essere collegati online mediante un account Gamertag per Windows - LIVE.

CONTROLLI

Assolutamente disorientante per guidare al meglio ciò che questo Resident Evil sparcetta ha da offrire è la novità del sistema di controllo da utilizzare. In tal senso, è altamente consigliato l'uso di un controller Xbox 360, visto l'approfondito investimento dei controlli via mouse e tastiera.

REINTELLAZIONE

Nonostante avesse deciso di smettere dopo le vendite non certo esaltanti di Dark York a dicembre, Capcom ha voluto muoversi alla rinascita di affidare a un team occidentale lo sviluppo di un suo gioco, con risultati ancora più sfavanti del previsto, considerandolo il preludio di una saga importante quale quella di Resident Evil.

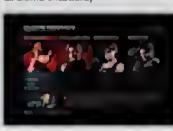


Una volta che si è stati infettati, è meglio farla finita subito per essere rianimati dai compagni di squadra, almeno lo credo.

I mostri mutanti sono già abbastanza pericolosi senza che ci siano barriere invisibili a impedirci di prenderli alla spalla.

VECCHIE GLORIE MULTIPLE

In multiplayer, la modalità denominata Eros consente di giocare nei panni di vecchie ma sempre carismatiche glorie della serie Resident Evil quali Claire Redfield, Jill Valentine, Leon S. Kennedy e Carlos Oliveira. A parte il fattore "nostalgia", però, la modalità multiplayer Eros non offre altri spunti d'interesse, proponendo essenzialmente un team deathmatch quattro contro quattro simile a quello di Attacco a squadre. Più interessanti, originali e aderenti allo spirito originario della serie risultano, invece, le altre due modalità competitive disponibili: Biohazard (un Capture la bandiera dal fascino "wale") e Sopravvissuti (una corsa a perdifiato all'ultimo sangue... e all'ultimo elicottero).



senza (anche se a fronte di ben altre dinamiche di gioco), l'introduzione delle coperture che tanto vanno di moda negli sparatutto moderni andava implementata in modo più preciso e versatile, magari affidandosi ad appositi tasti da premere, invece che a una erratica rilevazione di collisione tra personaggio controllato e scorie poligonali e conseguente copertura automatica. Tasti da schiacciare che non sono stati risparmiati, invece, negli inimitabili Quick Time Event.

Un peccato, perché le dinamiche belliche cooperative di Operation Raccoon City qualche spunto interessante lo offrono sicuramente, a partire dalla facilità di potenziare con abilità e arsenalisti specifici i vari protagonisti, passando per un'originale variabile "infezione" dovuta al morso degli zombie capace di modificare in un istante l'andamento di un combattimento, per finire con

l'opportunità di attraversare scene dall'irregolare fascino come quella della mitica Raccoon City.

Tutti elementi che, sia da soli, sia soprattutto in compagnia degli amici, regalano un po' di originalità al gioco sviluppato da Slant Six - la cui esperienza sul campo (multiplayer) maturata in SOCOM. Confrontando per PlayStation 3 si fa sentire - sebbene annacquata da una realizzazione non certo impeccabile. Un discorso che si può facilmente estendere anche al comparto tecnico di questo episodio della serie Resident Evil.

Sul piano grafico, nonostante qualche fastidioso bug e ambientazioni troppo scure (tanto più se parliamo di uno sparatutto d'azione, non di un survival horror "d'immersione"), il livello di dettaglio non è male, così come gli effetti visivi tecnici e partecellari. Ma e soprattutto sul piano del sistema di controllo che si

percepisce lontano un miglio quel classico senso di convergenza (da console a PC), con un'interfaccia grafica spesso a dir poco fuorviante per chi utilizza mouse e tastiera invece dello stile consigliato controller di Xbox 360 sul cui specifiche è stato chiaramente costruito il gioco.

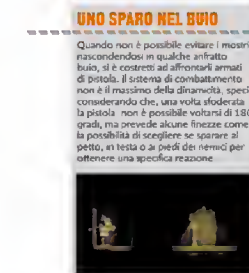
Tirando le somme, diciamo che Capcom non si è prodigata grandemente per far accettare anche ai fan di lunga data di Resident Evil questa escursione nel campo degli sparatutto in terza persona, che oltre al consiglio mette in campo una candidatura cooperativa breve e con evidenti problemi tecnici e di bilanciamento, parzialmente compensati in modalità multigiocatore più divertenti e meglio strutturate. Per la paura, quella sana, quella vera, quella giusta, aspettiamo tutti insieme il prossimo Resident Evil.

Giovanni Immobile



UNO SPARO NEL BUIO

Quando non è possibile evitare i mostri nascondendosi in qualche anfratto buio, si è costretti ad affrontare armati di pistola. Il sistema di combattimento non è il massimo della dinamicità, specie considerando che, una volta sfoderata la pistola, non è possibile voltarsi di 180 gradi, ma prevede alcune finenze come la possibilità di scegliere se sparare al petto, ai test o ai piedi dei nemici per ottenere una specifica reazione.



NEL 1999, il mondo del survival horror veniva messo a squadrare da un titolo destinato a fare la storia del genere, capace di sfruttare con abilità una limitazione hardware della console che lo ospitava (la PlayStation) trasformandola in un marchio di fabbrica.

Stiamo parlando di Silent Hill e della sua fitta nebbia che, oltre a risolvere brillantemente il problema della limitata profondità di campo, donava alla trama e alle disturbanti ambientazioni un tocco d'inquietudine e mistero in più.

GENERE: SURVIVAL HORROR

LONE SURVIVOR

Il potere destabilizzante del pixel.

La sensazione di malessere di cui era intriso il gioco non era ostentata, bensì evocata in modi che non richiedevano nessun mirabolante artificio grafico, e il rumore di un'interferenza radiofonica era più che sufficiente a suggerire l'urgenza di trovare un riparo a prepararsi ad affrontare un mostro informe senza canoni

"Un mondo d'orrore e angoscia fatto di pixel"

al plasma, e con una ben più rozza e misera spranga di ferro. La lezione è stata imparata alla perfezione da Jasper Byrne, uno sviluppatore indipendente che con Lone Survivor è riuscito a ricreare un mondo di orrore e angoscia fatto di pixel sfasciati e ben in vista, che lormano stanze buie e claustrofobiche, nonché mostri informi da movimenti compulsivi. Per far accapponare la pelle non sono necessarie neanche le

inquadrature registiche dei primi Resident Evil: in Lone Survivor la visuale è esclusivamente laterale e i corridoi appaiono quasi come dei tunnel sotterranei in cui non trapela la minima luce esterna.

In bilico fra realtà e pazzia, il protagonista si muove in ambienti che puzzano di marcio, in cui si celano mostri, passaggi segreti, personaggi dalla dubbia identità (e realtà), pillole di vario tipo che evocano sogni alla David Lynch. Il tutto, mentre si cerca una via d'uscita dall'incubo verso uno dei finali disponibili, che dipendono da come si è agito nel corso dell'avventura.

A dispetto dell'apparente rigidità delle dinamiche di gioco, Lone Survivor offre un livello inaspettato di libertà e coinvolgimento, che si traduce in una genuina sensazione di apprensione per le sorti del protagonista e per il suo stato mentale. Un gioco da provare con luce rigidamente spenta e prima di andare a dormire (per chi non teme incubi).

Erika Leanza



MECCANICHE INUSUALI

Lone Survivor si avvale di alcuni trucchi visivi, che sono parte integrante del processo di immersione nel personaggio. Questi trucchi debbono essere presi in considerazione da chi ha studiato e desidera l'interazione, che, in tal modo, diventa un elemento di gioco e non solo un mezzo per raggiungere lo scopo.

UNO SPARO NEL BUIO

Quando non è possibile evitare i mostri nascondendosi in qualche anfratto buio, si è costretti ad affrontare armati di pistola. Il sistema di combattimento non è il massimo della dinamicità, specie considerando che, una volta sfoderata la pistola, non è possibile voltarsi di 180 gradi, ma prevede alcune finenze come la possibilità di scegliere se sparare al petto, ai test o ai piedi dei nemici per ottenere una specifica reazione.

UNO SPARO NEL BUIO

Quando non è possibile evitare i mostri nascondendosi in qualche anfratto buio, si è costretti ad affrontare armati di pistola. Il sistema di combattimento non è il massimo della dinamicità, specie considerando che, una volta sfoderata la pistola, non è possibile voltarsi di 180 gradi, ma prevede alcune finenze come la possibilità di scegliere se sparare al petto, ai test o ai piedi dei nemici per ottenere una specifica reazione.

UNO SPARO NEL BUIO

Quando non è possibile evitare i mostri nascondendosi in qualche anfratto buio, si è costretti ad affrontare armati di pistola. Il sistema di combattimento non è il massimo della dinamicità, specie considerando che, una volta sfoderata la pistola, non è possibile voltarsi di 180 gradi, ma prevede alcune finenze come la possibilità di scegliere se sparare al petto, ai test o ai piedi dei nemici per ottenere una specifica reazione.

UNO SPARO NEL BUIO

Quando non è possibile evitare i mostri nascondendosi in qualche anfratto buio, si è costretti ad affrontare armati di pistola. Il sistema di combattimento non è il massimo della dinamicità, specie considerando che, una volta sfoderata la pistola, non è possibile voltarsi di 180 gradi, ma prevede alcune finenze come la possibilità di scegliere se sparare al petto, ai test o ai piedi dei nemici per ottenere una specifica reazione.

● Caso Capcom ● Sviluppatore Slant Six Games ● Distributore Malibu, Internet ● Telefono 02/611031 ● Prezzo € 39,99 ● Su Consiglia 12 ● Internet www.residentevil.com/it

● Su Min CPU dual core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda SD 512 MB, 8 GB HD, Internet per l'attivazione
● Sistema Consigliato CPU dual core 2,7 GHz, 4 GB RAM, Scheda SD 512 MB, Controller Xbox 360
● Multiplayer Internet

● Si torna a Raccoon City
● Qualche idea originale
● Multiplayer interessante
● Missus + Lottatore? Buona fortuna!
● Sistema di copertura impreciso
● Campagna poco coinvolgente

● L'episodio introattivo, (poco) ispirato alla gloriosa storia della saga. È uno sparatutto con qualche buona spinta - soprattutto in multiplayer - ma afflitto da problemi di bilanciamento e di controllo. Merito del quale la serie ha giocato con i suoi limiti.

6

GRAFICA 6 SONORO 5 GIOCABILITÀ 5 LONGEVITÀ 5 ARMI 5 MULTIPLE 5

● Caso Superlat Games ● Sviluppatore Jasper Byrne ● Distributore Internet ● Link <http://www.silenthillgame.com> ● Prezzo € 6,99 ● Su Consiglia 12 ● Internet <http://www.silenthillgame.com>

● Sistema Minimo CPU dual core, 2 GB RAM, 150 MB HD, Internet per attivazione
● Sistema Consigliato CPU dual core 2,7 GHz, 4 GB RAM, Scheda SD 512 MB, Controller Xbox 360
● Multiplayer Internet

● Atmosfera incredibile
● Ottimo suono
● Trama coinvolgente
● Alcune dinamiche rigide
● Salvataggi manuali
● La paura

● A uno sparatutto poco attento, Lone Survivor può sembrare un gioco ambientato e introspettivo nel meccanismo ormai abusato, ma in realtà è un gioco di guerra a un livello di gioco di guerra. Dito del lavoro di un vero artista dell'angoscia visiva.

8

GRAFICA 7 SONORO 8 GIOCABILITÀ 7 LONGEVITÀ 7 TRAMA 8 ATMOSFERA 8



GENERE: PICCHIADURO

STREET FIGHTER X TEKKEN

Cosa succede se si incontrano gli eroi dei due mondi?

IN ITALIANO

Street Fighter X Tekken è un ottimo esempio di come tre diversi personaggi possano convivere senza generare il giocatore nella scuderia. I vari titoli in italiano, infatti, tendono a essere più o meno simili, mentre le voci dei protagonisti, come da tradizione, restano in giapponese o in inglese.



ACHIEVEMENT

Per ottenere tutti i trofei di Games for Windows LIVE non basta una partita. Solo superando tutte le modalità di gioco con personaggi diversi e più volte, infatti, è possibile sbloccare i 50 achievement presenti in Street Fighter X Tekken. Gli sviluppatori hanno infatti inserito anche un sistema di ranking per gli utenti che si dedicano all'attività, vista la mancanza di contenuti.

A volte, per creare qualcosa di nuovo non è necessario cominciare da zero. Capcom ha colto al volo questo suggerimento con *Street Fighter X Tekken*, che punta a mettere d'accordo i giocatori di due serie di picchiaduro storicamente antitetiche.

Così, gli appassionati che a tempo trascorrevano ore a discutere su quale fosse meglio tra *Street Fighter* e *Tekken*, adesso si trovano di fronte un titolo che unisce i due universi per... suonarsela a vicenda.

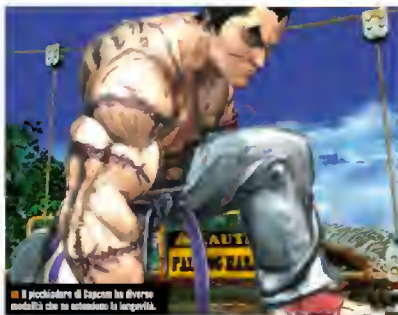
Superata la crisi iniziale, anche agli occhi del fan più agguerrito l'idea si dimostra potenzialmente buona: resta da capire come funzioni il sodalizio e a spese di quale dei due approcci avvenga. Il picchiaduro di Capcom non si limita, infatti, a offrire un roster più affollato, che annovera gli storici Kazuya, Law e Raven insieme a Ryu, Cammy e Sagat. Ciò che *Street Fighter X Tekken* propone è un sistema di combattimento in cui convivono alcuni degli elementi principali delle due serie in un unico stile.

La base di partenza è quella che ha caratterizzato gli ultimi *Street Fighter*, con uno schema di controllo a sei pulsanti: tre per i pugni e tre per i calci (debole, medio e forte) e la barra EX (Cross Gauge) che si riempie progressivamente durante i match. Tale barra è divisa in tre blocchi d'energia che vengono spesi per eseguire le mosse speciali EX, le Super Art e altre tipologie di attacchi che chiamano in causa il compagno di gioco. Già, perché i match si affrontano con due personaggi in grado di avvicinarsi durante

il combattimento: una meccanica proveniente dal sistema dei tag di *Tekken* e che dà origine a diverse modalità d'attacco differenti e spettacolari.

L'influenza del picchiaduro di Namco si ritrovano anche nelle mosse a quattro pulsanti che possono eseguire i personaggi di *Tekken*, oltre che nella regola fondamentale secondo cui non è necessario battere tutti gli avversari per vincere, ma è sufficiente aggiudicarsi il maggior numero di round.

L'unione di questi due stili genera un sistema molto profondo che, accanto agli attacchi più classici (in un modo o nell'altro eseguibili con tutti i personaggi), consente di mettere in



Il picchiaduro di Capcom ha diversi modi che si uniscono la battaglia.

DNA GEM UNIT È PER SEMPRE

In *Street Fighter X Tekken* fanno la loro comparsa la Gem Unit, che consentono di impostare il sistema di controllo sulla base delle esigenze del giocatore. Alle Gem Unit di potenziamento sono assegnati i colori rosso (attacco), giallo (difesa), verde (velocità), celeste (Cross Gauge) e arancione (Vitality), tutte aumentano gli attributi del personaggio nei rispettivi campi. Le Gem Unit di supporto, invece, sono quelle che aiutano il giocatore a eseguire determinate mosse in combattimento. Mentre le prime necessitano di particolari condizioni per essere attivate (per esempio, subire una combo da 5 colpi o due mosse speciali), le seconde implicano un effetto negativo, come la riduzione dell'attacco o della barra Cross.



LE STRADE DELLO SCONTRO

Anche se la frenesia degli scontri sembra essere la sola ragione d'essere del picchiaduro, ciascuno ha un tessuto narrativo, talvolta inusuale. La modalità Arcade di *SF X TK* è, appunto, quella che consente di conoscere la trama del gioco, e la si può affrontare in solitario oppure consentendo a un altro partecipante di subentrare negli scontri. Nella modalità Versus possono duellare fino a 4 giocatori (in singolo contro il COM), scegliendo personaggio e stage. Con Incontro su LIVE, è permesso visualizzare replay e classiche su Games for Windows, e ridare alle appassionati nelle classiche opzioni Partita classica, Combattimento infinito o di gruppo. Chi ha bisogno di un tutorial e di lezioni pratiche contro un avversario controllato dal PC farebbe bene a rivolgersi all'ultima modalità SIDA.



pratica Cross Art e Cross Assault, due tipi di Cross Move che esauriscono tre blocchi d'energia ciascuno. Nel primo caso, si attiva l'esecuzione automatica di una super-combo contemporanea da parte di entrambi i propri duellanti, mentre nel secondo questi ultimi si avvicendano nell'attacco e il giocatore ne controlla le mosse.

In ogni momento, nei combattimenti si può scegliere di cambiare personaggio (Switch Cancel) oppure di farlo intervenire durante un lancio dell'avversario, mosso che può prendere la forma del Launcher o del Cross Rush, secondo la complessità delle



La stile di combattimento picchiaduro di Street Fighter con quelli di Tekken.



"L'unione di due stili genera un sistema di combattimento molto profondo"

combo eseguite (solo nel secondo caso la barra d'energia viene ridotta di due blocchi). Padroneggiare queste situazioni è impresa tutt'altro che facile, ragione

per cui è bene servirsi delle Gem Unit, da scegliere in base alle loro caratteristiche e usare nella sezione Modifica del menu, prima o dopo gli scontri. Il sistema delle Gem Unit rappresenta una delle strategie meno a punto per andare incontro a chi è agli esordi nel genere picchiaduro e non ha dimestichezza con l'esecuzione di particolari mosse.

A tal proposito, va evidenziato che la modalità SIDA è impensabile se si vuole approfondire la conoscenza del sistema di combattimento e di tutte le novità introdotte. Il modo in cui è stata progettata ammorbidisce notevolmente la curva d'apprendimento, legando

SUPER ART E MOSSE SPECIALI

Il sistema di combattimento di Street Fighter X Tekken prevede l'esecuzione di mosse speciali EX e attacchi Super Art che, una volta eseguiti, consumano parte della Cross Gauge. Tale barra è divisa in tre blocchi che si vanno riempendo gradualmente durante i match: per l'esecuzione delle mosse speciali viene consumato un blocco, mentre le Super Art (che sono attacchi particolarmente potenti) necessitano di due blocchi.

SF TUTT'UNO

Chi desidera arricchire il proprio repertorio di mosse, può farlo attraverso la modalità SIDA di Street Fighter X Tekken, che consente di scegliere a piacere i contenuti, i capitoli e le combinazioni del proprio stile. In questo modo, il giocatore può personalizzare il proprio stile di combattimento in base alle sue preferenze e alle sue abilità.

IL SIGNIFICATO DELLA T

Nel titolo del gioco compare una T piuttosto che un V5 (breve), il simbolo di questa scelta sta nel fatto che la T significa "cross" e sottolinea l'incontro tra i roster dei due avversari e dei rispettivi sistemi di combattimento, e non semplicemente la possibilità di far combattere su fronti opposti i protagonisti di Street Fighter come negli di Tekken.

IL BIG FANTASMA

Al momento della nostra prova abbiamo rilevato la mancanza di contenuti scaricabili per la versione PC, per cui il gioco, pur essendo completo, non ci ha dato la versione completa. Tali contenuti sono disponibili nei 12 personaggi aggiuntivi, dall'universo di Street Fighter (Blanka, Guile, Dudley, Elena, Ken e Sakura) e alcuni da quello di Tekken (Jin, Kuma, Hwo-Gye, Bryan Fury, Christie Monteiro, Juri, Lars Alexandersson, Lei Wulong).

UN PO' DI PAMPA

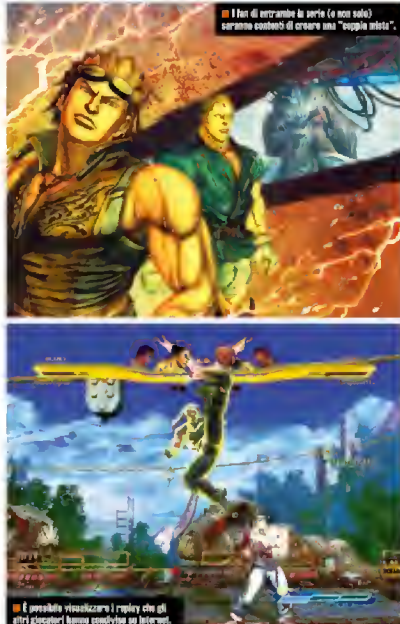
Un personaggio che vince gli universi di Street Fighter e Tekken.

E' COME...

Super Street Fighter II Arcade Edition con il suo sistema di combattimento da Tekken.

E' PER...

Chi cerca un combattimento con meccaniche che facciano da appendice.



Il fatto di entrare in serie (e non solo) saranno contenuti di creare una "supple mista".

IL CONTROLLO PERFETTO

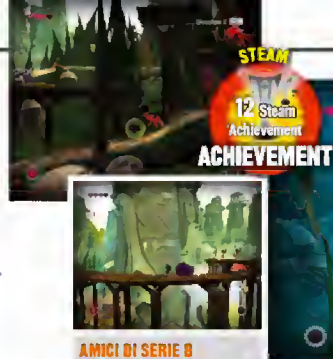
Per quanto Street Fighter X Tekken è necessario dotarsi di un controller con pulsanti frontali da assegnare alle tre diverse tipologie di calci e pugni. Ancora meglio, per spiegare l'aria da sala giochi è indicato un arcade stick, il cui prezzo, però, può superare il centinaio di euro. Quest'ultima soluzione è la più indicata, perché consente di avere maggior padronanza dello schema dei controlli, ma il pad si rivela un buon compromesso e, soprattutto, un'alternativa più abbordabile e ragionevole rispetto all'utilizzo della tastiera.

Quando la salute di uno dei due personaggi scende sotto il 25%, questi può sacrificarsi donando la propria energia al compagno e rendendo la Cross Gauge illimitata per dieci secondi: in tale frangente, è consentito eseguire praticamente ogni mossa speciale e Super Art, tentando il tutto per tutto al fine di ribaltare le sorti dell'incontro.

In termini di grafica, Street Fighter X Tekken è identico agli ultimi due episodi della serie Street Fighter, ma non toglie valore a un comparto visivo piacevole a guardarsi, forse solo un po' povero di scenari, che a lungo andare si ripetono in maniera monotona. Purtroppo, anche le tracce musicali sono poco varie: una scelta incomprensibile se si pensa a quanti incontri vengono disputati in single player e in multiplayer.

Saranno in molti a biasimare Capcom per alcune scelte poco consoni e contrastanti con lo spirito del titolo che ha sviluppato, ma anche Street Fighter X Tekken entra di diritto fra i giochi consigliati a ogni interessato al picchiaduro, dal momento che coniuga stili di combattimento diversi con meccaniche che nell'insieme risultano bene e, pur se complesse, funzionalmente accessibili anche a un pubblico alle prime armi.

Simona Maiorano



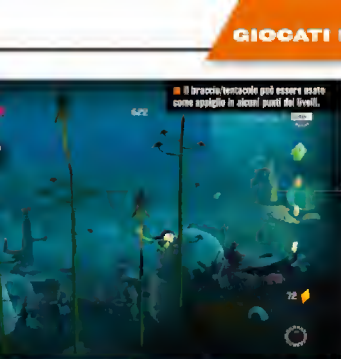
AMICI DI SERIE B

Scary Girl permette di giocare in cooperativa, facendo entrare in qualunque momento un secondo personaggio, con mosse leggermente diverse da quelle della protagonista. La funzione consente di superare senza problemi alcuni dei boss più difficili (che in singolo richiedono la frustrazione), ma lascia troppo in secondo piano il giocatore numero due, visto che il movimento dello schermo è affidato solo a quello principale se si rimane indietro rispetto alla bamba, si viene teletrasportati in avanti.

I giochi di piattaforma sono i terreni di moda e, pur non competendo con lo strapotere degli sparatorie, hanno trovato una loro nicchia nel mercato del videogiochi, a cavallo tra la nostalgia delle origini e le potenzialità artistiche in campo grafico.

Abbiamo visto tante chicche indipendenti, come l'eccezionale VVVVVV, e le meraviglie ad alto budget del redivo Raymond di Ubisoft. Ora ci prova anche Square Enix, prendendo in prestito un'insulare orologia e convertendo anche per PC un titolo uscito di recente sui servizi di digital delivery delle console.

Scary Girl ha un look delizioso e scattante, tratto dalla bizarranza fantastica dell'artista australiano Nathan Jurevicius, una sorta di horror infantile che ricorda lo stile di Tim Burton. La protagonista è una bambina molto particolare, con un tencolo al posto di un braccio, che intraprende un'avventura che la porterà nel classico campionario di livelli tipico



GENERE: PIATTAFORME

SCARY GIRL

Una giovane protagonista dark salta sulle piattaforme di Square Enix.

del genere, con mostriciostoli e sfide sempre più impegnative. La componente grafica è gradevole, ma è rovinata da un sistema di gioco poco ispirato e calibrato in maniera discutibile.

L'idea del designer è di mescolare i classici salti sulle piattaforme con combattimenti più improntati all'azione, con un rudimentale sistema di combo e

"Dopo un paio di livelli viene voglia di saltare i nemici"

nemici che non muoiono al primo colpo. Per quanto l'idea non sia malvagia, la resa rischia di annoiare dopo pochi minuti, sia per la ripetitività delle situazioni, sia per la banalità delle sfide proposte. Dopo un po' di livelli viene voglia di saltare i nemici, quando possibile, per una grave carenza di



nimo, i combattimenti sono tanti, richiedono più di una frazione di secondo, ma al tempo stesso non sono interessanti, e diventano rapidamente un fastidio da sbrigare. Anche parlando strettamente di piattaforme, Scary Girl ha i suoi difetti, sia per la scarsa originalità nella struttura dei livelli, sia per una fisica dei salti poco appagante, che dà l'idea di un personaggio privo di peso e difficile da controllare con precisione. Se vi piace il genere, su PC, ci sono molte alternative valide alla medesima di Scary Girl.

Fabio Bartolotti



CONTROLLI
Non è obbligatorio. Ma un controller come quelli delle console è essenziale per godersi l'esperienza come il vero.

ACHIEVEMENT
Scary Girl propone 12 achievement di Steam, da conquistare a completamento. Osservando le statistiche degli achievement su Steam, si nota come ben pochi tra i giocatori che l'hanno acquistato si siano spinti oltre la metà del gioco.

IN ITALIANO
Il gioco è sottotitolato in italiano. Nonostante possa sembrare indicata a un pubblico giovanissimo, per capire alcune meccaniche e meccaniche leggere.

UN PO' DI PAMPA
Come...

E' COME...
Un gioco di piattaforme con una protagonista particolare.

E' PER...
Un gioco di Tim Burton diventato un gioco medievale.

<p>es Casa Capcom Sviluppatore Capcom Distributore Malfax, Internet Telefono 02/413011 Prezzo € 39,91 Età Consigliata 12 Internet www.streetfighter.com/it/tekken/</p> <p>specifiche</p> <ul style="list-style-type: none"> Sistema Minimo CPU dual core 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 10 GB HD, Internet Sistema Consigliato 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB Multiplayer LAN, Internet <p>grafica 4 SONORO 3 GIOCABILITÀ 5 LONGEVITÀ 5 CONTROLLI 7 MULTIPLAYER 7</p>	<p>es Casa Square Enix Sviluppatore TGA Games Distributore Steam Link http://store.steampowered.com/ Prezzo € 9,99 Età Consigliata 7 Internet www.squaregame.com</p> <p>specifiche</p> <ul style="list-style-type: none"> Sistema Minimo CPU dual core 1 GHz, 1 GB RAM, 2 GB HD, Scheda 3D 256 MB, Internet per acquisto Sistema Consigliato CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, Controller Multiplayer: Steam PC <p>grafica 4 SONORO 3 GIOCABILITÀ 5 LONGEVITÀ 5 CONTROLLI 6 LEVEL DESIGN 5</p>
--	---



I mostri hanno abilità proprie, da imparare per combattere al meglio ed evitare il essere inutilmente attaccati.

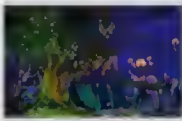


TERA è una gita per gli occhi: esplorare un mondo così dettagliato è un piacere.

GENERE: MMORPG

LA GRAFICA NON È TUTTO, MA...

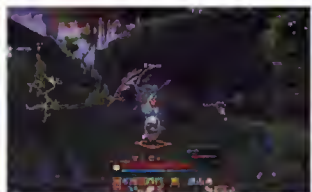
... Nel caso di TERA rappresenta buona parte dell'appeal. Una volta terminata la vostra avventura sull'isola Isola, viaggiate verso Valia, un'imponente città strapiena di dettagli ed edifici sfarzosi. Attraversate zone desetiche, innevate, paludose, ricche di vegetazione e dalle atmosfere magiche, tutte estremamente piacevoli da esplorare, con strutture colossali da ammirare e all'interno delle quali avventurarsi. Non sono pochi, infatti, i dungeon aperti, ossia luoghi strutturati su più livelli, accessibili da tutti i continenti: numerose quest e mostri da eliminare, castelli infestati da travagliati vampiri, caverne abitate da pirati, templi, e molto altro ancora. Un'altra città semplicemente maestosa è Alenbrandia, che vi colpirà per la sua architettura peculiare. Le animazioni mostrano altrettanta cura: sono piacevoli da guardare, di gran lunga superiori a quelle viste in molti altri titoli di questo genere.



"Il sistema di combattimento prende le distanze dalla tradizione"

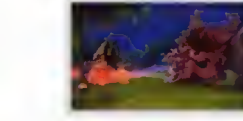
La schematica di creazione del personaggio vi proporrà sette razze, tutte dotate di personalità: si va dagli umani agli elfi, passando per i curiosi e goffi Popon, fino ad arrivare agli imponenti Baraka, vere e proprie montagne con le gambe. Ogni specie è dotata di un set di animazioni diversi, particolare che vi spingerà a provare ogni combinazione possibile prima di prendere una decisione definitiva. Questa valida selezione apre la strada alla scelta della classe. Gli archetipi

disponibili sono quelli cui sarete abituati a vedere già accetere una di queste genere. Dato il sistema di combattimento volto all'azione, decidere di giocare un berserker equipaggiato con un'enorme e pesante ascia da due mani vi porterà a vivere un'esperienza completamente diversa da quella di un arciere, o di un prete, per esempio. Gettando una rapida occhiata a ciò che vi circonda dopo aver messo piede sull'isola iniziale, avrete un'idea molto chiara di quel che potrete aspettarsi giocando a TERA. Alcuni aspetti importanti, però, vengono introdotti solo dopo il ventesimo livello. La struttura della progressione è estremamente rigida: vi muoverete seguendo una linea invisibile che



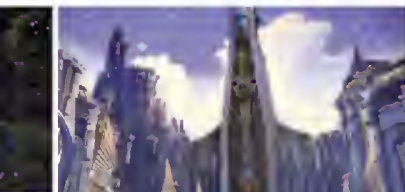
BAMI

I BAM sono i mostri di grandi dimensioni in cui vi imbatterete esplorando il mondo di gioco. Rappresentano i nemici più divertenti da combattere: richiedono un gruppo, ma con molta abilità e pazienza riuscite anche ad abbatterli da soli. Ogni zona offre una manciata di quest dedicate ai BAM: un'ottima occasione per formare un gruppo con cui continuare a giocare. Ciascuna tipologia di specifici attacchi che dovete cercare di memorizzare, per evitare di incassare colpi che potrebbero rivelarsi mortali. Combattere contro questi imponenti mostri è un'esperienza che ricorda da vicino quanto visto in titoli come Monster Hunter, in cui tecnica e precisione sono le chiavi fondamentali per il successo. Dovrete muovervi costantemente e riflettere rapidamente: alcuni colpi possono spostarsi di diversi metri, bloccarvi a terra o semplicemente costringervi ad aspettare di essere resuscitati da un compagno.



sufficienti a distrarre da un'apparente mancanza di fantasia che arde con tutto il resto.

A redimere un'esperienza altrimenti noiosa ci pensano degli elementi che permettono a TERA di evitare una caduta rovinosa, di rimettersi in piedi e, addirittura, di offrire ai giocatori qualcosa di divertente. Lasciando sullo sfondo la ripetitività delle quest, infatti, sarà facile appassionarsi a un sistema di combattimento tutto azione che prende le distanze dalla tradizione. La pressione di un tasto per attivare un'abilità farà compiere al vostro personaggio una mossa nella direzione verso cui vi starete rivolgendo. La presenza di un piccolo mirino al centro dello schermo vi aiuterà a colpire le distanze: niente tasto TAB per aggiornare i bersagli, ma un combattimento attivo che si basa su prontezza di riflessi, belle animazioni e velocità. Ecco, quindi,



Alimentata è una città mostruosa: quando la visitate per la prima volta, rimarrete sicuramente colpiti.



Il cavaliere non accessibile dall'unicorno Isola, senza bisogno di mettere da parte piccoli fortune come avviene in altri giochi.

che eliminare un semplice gruppo di mostri diventa un'attività divertente. Capace di far passare in secondo piano (almeno per un po') dei palesi difetti.

Attorno al ventesimo livello vi verranno assegnate le prime quest di gruppo relative ai BAM, mostri di grandi dimensioni dotati di attacchi speciali che dimostrano tutta la fisicità del sistema di combattimento: basilischi, dracchi giganti, ragni agilissimi, grandi e tante altre tipologie di nemici che metteranno a dura prova la vostra abilità, oltre a offrirvi una gran quantità di punti esperienza. Memorizzare i loro movimenti è obbligatorio, pena il dimezzamento dei punti vita al primo passo falso (specialmente nel caso delle classi che vestono armature leggere), così come sfruttare i mezzi a vostra disposizione della vostra classe. Un lancer sarà chiamato ad attirare su di sé l'attenzione del mostro, sollevando manualmente lo scudo per assorbire i danni, mentre un arciere e un mago dovranno tenersi alla guida distanti e mirare scrupolosamente: prete e mago avranno il delicato compito di curare e assistere il gruppo, senza essere costretti a fissare le barre dei punti vita degli altri giocatori (come

avviene, invece, in molti altri titoli), ma concentrandosi su spazi, distanze e traiettorie.

Ognuna delle numerose zone presenti nel gioco è abitata da BAM, un incentivo alla formazione di un gruppo e, di conseguenza, alla socializzazione con gli altri avventurieri, magari affrontando il resto delle quest in compagnia prima di intraprendere un'istanza. Queste ultime sono vere e proprie dungeon proposte ogni manciata di livelli, simili come impostazione a quelli visti in World of Warcraft, in Rift e in molti altri MMORPG. Nel caso di TERA, i boss sono mostri più o meno grandi che, però, si rivelano non troppo impegnativi, se non nelle istanze dedicate ai giocatori di sessantesimo livello, in modalità normale o difficile.

Fra BAM, dungeon e il completamento delle missioni, avrete modo di svolgere attività secondarie che non stupiscono quanto a originalità: un sistema di craft (lavorazione e creazione di oggetti) basato su ricette e materiali da raccogliere in giro per il mondo, il potenziamento degli oggetti (solo quelli che lo prevedono) per migliorarne le statistiche, una serie di achievements da completare, e altro

NEOS
Avventurarsi nel mondo di alta livello, vi indurrà a scoprire i segreti del mondo. Questi sono, a tutti gli effetti, una porzione del contenuto introdotti per introdurre i giocatori che hanno raggiunto l'equilibrio. La loro struttura è estremamente simile ai Rift conservati nell'omonimo titolo sviluppato da Trion. Si tratta di eventi nel presente per presentare i giocatori in fasi diverse a quelli a seconda, con la possibilità di combattere una serie di mostri sempre più difficili. Nel momento in cui scriviamo, questo sistema sta generando qualche problema al server di gioco europeo, ed è stato disattivato in attesa di un aggiornamento.

QUESTIONE DI STILE

Il sistema di combattimento offerto da TERA vuole differenziare una classe e l'altra senza più avventurieri. Giocare un prete sarà estremamente diverso dall'affrontare gli stessi contenuti con un lancer. Le classi che si differenziano dalla distanza, per esempio, sono dotate di abilità per evitare colpi sfortunati: i lancieri, per esempio, possono utilizzare efficacemente i mezzi a propria disposizione, togliendo la direzione a protagonisti indisciplinatamente costruiti con la loro abilità. Un lancer dovrà memorizzare i danni per sé o il gruppo, localizzando perfettamente il tempo per sollevare manualmente lo scudo o berserker dovrà lanciare la sua mossa: i movimenti sono obbligati a prevedere gli spostamenti avversari per evitare di essere colpiti. Il sistema di combattimento è a vista, ma non è un sistema che premia l'abilità e i riflessi pronti.

TUTTO IN MIELE

TERA è completamente in inglese. Le poche scene d'introduzione e le quest non rappresentano un ostacolo per chi non conosce bene la lingua di Albi: ogni missione indica chiaramente l'obiettivo sulla mappa. L'interfaccia è facilmente leggibile, e comprendere tutte le informazioni del gioco non è un problema.

COSTI MENSILI

Per giocare a TERA, una volta concluso il mese di prova, si può sottoscrivere un abbonamento al prezzo di 11,99 euro. Se non si sottoscrive, si pagano una tariffa mensile, di 11,99 euro, e una tariffa di 11,99 euro al mese. I prezzi sono in euro e sono al netto di IVA.

CANALI

Ogni zona di TERA che presenta una popolazione abbondante è indicata in canali (fatta eccezione per le dist). Questi sono liberamente accessibili (a parte di non essere in combattimento) premendo il pulsante verde in alto a destra dell'interfaccia, e rappresentano un buon modo per rifugiarsi in un ambiente meno affollato, e per sfuggire a qualche Player Killer (Player Killer) che potrebbe ostacolarvi. Si tratta di un sistema con i cui punti di salvezza, ma la definizione non è definitiva.

Se la zona non presenta un numero eccessivo di giocatori, sarà disponibile un solo canale, rendendo di più difficile la campagna contro i Player Killer. Il mondo di gioco resta comunque aperto a potete viaggiare fra una zona e l'altra liberamente.



Il lanciatore che si sposta in molti luoghi del gioco è la guida di catturare pianamente l'attenzione.



Altre zone in gruppo i BAM è un'esperienza diversa, che esalta tutti i pregi del sistema di combattimento.

IN UN PUNTO

GO!

Un MANDOP non esiste di classe, ma è capace di appassione e di un sistema di combattimento profondo e innovativo.

E COME

Prodotto, Design Team

80%

Si è deciso a diventare quel che può ripete in cambio di un buon sistema di combattimento e PVP

80%

Diventare un fuoriclasse non è l'unico modo per combattere contro altri giocatori in un server PVP. Le giuste posizioni da dichiarare guerra.

80%

Diventare un fuoriclasse non è l'unico modo per combattere contro altri giocatori in un server PVP. Le giuste posizioni da dichiarare guerra.

80%

Diventare un fuoriclasse non è l'unico modo per combattere contro altri giocatori in un server PVP. Le giuste posizioni da dichiarare guerra.

80%

Diventare un fuoriclasse non è l'unico modo per combattere contro altri giocatori in un server PVP. Le giuste posizioni da dichiarare guerra.

80%

Diventare un fuoriclasse non è l'unico modo per combattere contro altri giocatori in un server PVP. Le giuste posizioni da dichiarare guerra.

80%

Diventare un fuoriclasse non è l'unico modo per combattere contro altri giocatori in un server PVP. Le giuste posizioni da dichiarare guerra.

80%

Diventare un fuoriclasse non è l'unico modo per combattere contro altri giocatori in un server PVP. Le giuste posizioni da dichiarare guerra.

80%

Diventare un fuoriclasse non è l'unico modo per combattere contro altri giocatori in un server PVP. Le giuste posizioni da dichiarare guerra.

80%

Diventare un fuoriclasse non è l'unico modo per combattere contro altri giocatori in un server PVP. Le giuste posizioni da dichiarare guerra.

80%

Diventare un fuoriclasse non è l'unico modo per combattere contro altri giocatori in un server PVP. Le giuste posizioni da dichiarare guerra.



IL FUTURO

TERA è un MMORPG sviluppato da Bluehole Studio, una software house sudcoreana. Il gioco è stato pubblicato agli inizi del 2013 in Corea del Sud, arrivando da noi dopo aver subito modifiche che lo hanno reso più conforme agli standard occidentali. Il futuro del gioco, in ogni caso, è legato alla casa di sviluppo originaria. En Masse Entertainment e Prolept, rispettivamente distributore di TERA in Europa, avranno comunque voce in capitolo riguardo eventuali modifiche e adattamenti. Sarà interessante seguire gli sviluppi, sperando in aggiornamenti veloci e ben gestiti. Il primo, che dovrebbe essere implementato quando leggerete queste righe, introdurrà battaglie non ripetitive in cui combattere contro altri giocatori per conseguire obiettivi particolari, come avviene in molti altri titoli di questo genere.

e guardando, in sintesi, una posizione di rilievo. È bene precisare che chi vi scrive ha raggiunto l'endgame, senza però avere modo di provare con mano questo sistema (per ovvi motivi). Al momento, quindi, non è possibile giudicare il funzionamento di una componente così importante sulla carta, sembra molto interessante.

Tutte queste meccaniche rendono TERA un gioco appagante (nonostante le poche istanze per i giocatori di livello superiore), dotato di un sistema di combattimento profondo, in pieno contrasto con quel che sembrano originate da una copia-incolla frettolosa. È un MMORPG che, con un po' di coraggio in più, avrebbe potuto guadagnare lontano, ma che comunque non delude.

Antonio Colacci



Chiedi il tuo libro di TERA a: www.teraonline.com | Prezzo: € 49,90 € 12,99 mensili | Edizione Consigliata 12 | Internet: www.teraonline.com

► Si: Min CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB DX 9.0c, 50 GB HD, Internet Banda larga
► Sistema Consigliato: dual core 2,6 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB
► Multiplayer Internet

► Sistema di combattimento appassionante e completo
► Comparsa tecnica di prima qualità
► Classi diverse e diversificate
► Questi poco ispirati
► Progressione fra i livelli ripetitiva
► Giochi contenuti nell'andgame

GRAFICA 80% SONORO 80% GIocabilità 80% LONGEVITÀ 80% MONDO 80% QUEST 80%

TERA offre una grafica deliziosa e un sistema di combattimento appassionante, ma alcuni aspetti ripetitivi. Valgano le apparenze all'indagine: i contenuti non sono quelli che si aspetterebbe da un gioco di intrattenimento e di divertimento.

IL BLOG

Quante volte vi siete chiesti quali informazioni fluiscano di notizie, ricorrenze e interessanti informazioni di redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta è arrivata: il blog di GMC è online e aperto a tutti. Seguiamo la nostra politica del Blog di GMC.

Il Blog di GMC

La nostra politica di sviluppo per GMC prevede la pubblicazione di notizie, ricorrenze e interessanti informazioni di redazione di GMC. Ebbene, da oggi la risposta è arrivata: il blog di GMC è online e aperto a tutti. Seguiamo la nostra politica del Blog di GMC.

Barra di navigazione

In questo blog sono presenti, a parte di notizie, ricorrenze e interessanti informazioni di redazione di GMC. Ebbene, da oggi la risposta è arrivata: il blog di GMC è online e aperto a tutti. Seguiamo la nostra politica del Blog di GMC.

Hot News

Le notizie più importanti del mondo. In questo blog sono presenti, a parte di notizie, ricorrenze e interessanti informazioni di redazione di GMC. Ebbene, da oggi la risposta è arrivata: il blog di GMC è online e aperto a tutti. Seguiamo la nostra politica del Blog di GMC.

I Post

Il Blog di GMC è un sito con un'ampia gamma di contenuti. In questo blog sono presenti, a parte di notizie, ricorrenze e interessanti informazioni di redazione di GMC. Ebbene, da oggi la risposta è arrivata: il blog di GMC è online e aperto a tutti. Seguiamo la nostra politica del Blog di GMC.

La redazione presenta

Di sono Post che sono un prodotto prezioso. In questo blog sono presenti, a parte di notizie, ricorrenze e interessanti informazioni di redazione di GMC. Ebbene, da oggi la risposta è arrivata: il blog di GMC è online e aperto a tutti. Seguiamo la nostra politica del Blog di GMC.

Login

Per commentare, Post e partecipare a Sondaggi (facile da redazione di GMC), è sufficiente creare un profilo di utente. In questo blog sono presenti, a parte di notizie, ricorrenze e interessanti informazioni di redazione di GMC. Ebbene, da oggi la risposta è arrivata: il blog di GMC è online e aperto a tutti. Seguiamo la nostra politica del Blog di GMC.

Blog Sections

Il Blog di GMC è un sito con un'ampia gamma di contenuti. In questo blog sono presenti, a parte di notizie, ricorrenze e interessanti informazioni di redazione di GMC. Ebbene, da oggi la risposta è arrivata: il blog di GMC è online e aperto a tutti. Seguiamo la nostra politica del Blog di GMC.

Ultimo Sondaggio

Sondaggi proposti dalla redazione di GMC. In questo blog sono presenti, a parte di notizie, ricorrenze e interessanti informazioni di redazione di GMC. Ebbene, da oggi la risposta è arrivata: il blog di GMC è online e aperto a tutti. Seguiamo la nostra politica del Blog di GMC.

Seguici su

I social network su tutti i principali GMC. In questo blog sono presenti, a parte di notizie, ricorrenze e interessanti informazioni di redazione di GMC. Ebbene, da oggi la risposta è arrivata: il blog di GMC è online e aperto a tutti. Seguiamo la nostra politica del Blog di GMC.

GMC Stagliabile

Una check per i lettori che vogliono il Blog di GMC. In questo blog sono presenti, a parte di notizie, ricorrenze e interessanti informazioni di redazione di GMC. Ebbene, da oggi la risposta è arrivata: il blog di GMC è online e aperto a tutti. Seguiamo la nostra politica del Blog di GMC.



Subito sul Blog di GMC!
Per vedere senza indugio sul nostro Blog, aprire il lettore di QR code del vostro smartphone e leggere questa notizia: la Enciclopedia (seleziona a pagina 13).

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaele Rusconi

next level

Arena Area Download Mod News Extended Play Area Design Web Report

Arena Area Download Mod News Extended Play Area Design Web Report

DLC per Risen 2: Dark Waters

IL TEMPIO DELL'ARIA

I pirati di Piranha Bytes scoprono una nuova isola da esplorare!

Sviluppatori: Piranha Bytes
Genere: Gioco d'azione
Dimensioni: 3 GB
Gioco richiesto: Risen 2: Dark Waters
Prezzo: € 9,99
Informazioni: www.piranha-bytes.com

INSTALLAZIONE

1 Risen 2 il gioco si installa automaticamente alla prima avvio. Il primo passo, dunque, è installare Steam e scaricare il DLC tra i prodotti in vendita.

2 Cliccate sul pulsante di acquisto e procedete al pagamento. Il DLC verrà subito scaricato e installato.

3 Per accedere ai nuovi contenuti, bisogna aver raggiunto la fase di gioco in cui il protagonista è capitano di un vascello. Sarà sufficiente parlare con Pesty per sbloccare il dialogo che attiva la nuova missione.

IL primo Risen si concludeva con la sconfitta del Titano del fuoco e la conseguente distruzione di Faranga, che fuggiva da ambientazione per tutta l'avventura.

Tra i personaggi più importanti incontrati dal protagonista su quell'isola c'era l'enigmatico druido Eldric, di cui non si fa notizia durante le vicende narrate in Risen 2. Con l'arrivo del contenuto scaricabile (DLC) il tempio dell'Aria (Air Temple), però, Eldric fa il suo ritorno, pronto ad accompagnarti in una nuova avventura.

Nelle isole dei mari del sud è comparsa una temibile creatura, il gargoyles: da dove arriva? E quali sono le ragioni dietro il suo rapido diffondersi? Per rispondere a queste domande, dovremo esplorare l'isola della Tempesta, in cui



Nell'isola della Tempesta, la creatura lascia molto a desiderare.

ha sede il misterioso Tempio dell'Aria. Vi verremo a capo del mistero, ma questo non significherà la fine di ogni grattacapo. In seguito, ci toccherà anche annichire ogni traccia del gargoyles da tutti i territori esplorabili, con l'aiuto prezioso di Eldric ma anche dei nostri vecchi compagni di viaggio.

L'avventura proposta da Il tempio dell'Aria non brilla né per originalità, né quanto a longevità. La nuova isola si

risolve in un breve "conflitto" che lascia ben poco spazio alla libera esplorazione: anche il tempio in se stesso, apparentemente maestoso, non è altro che un modesto dungeon del tutto simile a quelli offerti dal titolo base.

Dal punto di vista della giocabilità, l'unica novità sostanziale è l'introduzione di una creatura nemica (il gargoyles, appunto). Per il resto, non ci sono abilità aggiuntive da apprendere né armi da utilizzare.

C'è, però, un nuovo membro dell'equipaggio: lo stesso Eldric, che potrà accompagnare il nostro eroe, se vorremo, anche nelle missioni del gioco base.

Complessivamente, le aggiunte offerte da Il tempio dell'Aria sono abbastanza limitate: ci sentiamo, dunque, di consigliare il DLC solo a chi ha amato alla follia Risen 2: Dark Waters e non vuole privarsi di alcuna sua componente.

Mosé Viero



Il tempio dell'Aria è interessante, ma il conflitto in gioco tempo e non aggiunge nulla di significativo a Risen 2.

PICCOLI CAMPIONATI CRESCONO

Con la vittoria di quest'anno, il campione europeo di FIFA 12 non riesce a difendere il titolo, mancando l'appuntamento coi play-off.

ESL Major Series X

ANCHE I LUPI PIANGONO

Il campione europeo in carica di FIFA 12 non riesce a difendere il titolo, mancando l'appuntamento coi play-off.

Ci speravamo un po' tutti, anche perché le premesse erano ottime: medaglia d'argento agli ultimi WCG e campione europeo di FIFA 12, Purtroppo, però, le credenziali non sono bastate ad avere la meglio sul gruppo A, cui Mattia Guaracino ha potuto accedere in virtù del piazzamento alla precedente edizione del torneo.

Ci riferiamo alla decima edizione del torneo, che il campionato europeo per club e atleti individuali. Le EPS X, che offrono questa volta un ragguardevole montepremi di 39.000 euro, si sono articolate in otto diverse discipline, perlopiù di squadra. L'unica individuale, su cui i supporter italiani hanno concentrato le proprie migliori speranze, è stata FIFA 12, il cui campione in carica è il nostro connazionale Mattia "Lohewolf" Guaracino, stella del gaming italiano e uscito dai Giochi di Busan con una fiammante medaglia di bronzo al petto nella sua specialità. Mattia, iscritto di diritto, data la sua posizione di campione in carica (che gli ha evitato la formalità dei due turni di qualificazione preliminari), al Girone A del torneo, non è riuscito ad andare oltre il quarto posto, vincendo



Il Chelsea di Lohewolf, questa volta, ha ceduto il passo alle formazioni avversarie del Girone A del torneo di FIFA 12.

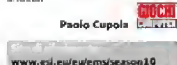
solo due dei quattro incontri previsti nella fase a gironi e mancando, incredibilmente, l'appuntamento con gli agognati play-off.

Non è andata meglio agli altri atleti italiani iscritti al torneo. Così, alcune nostre vecchie conoscenze, i Born Elite Humans (abbiamo parlato del torneo di CoD 4 organizzato presso la loro sede a Porto Sant'Elpidio) non sono riusciti ad andare oltre il primo-qualification round di CounterStrike: Source, mentre i due team azzurri iscritti al torneo di Call of Duty 4, i Nyancat e i Pro Multigaming

Players, hanno concluso ultimi i rispettivi gironi, perdendo tutti gli incontri.

Qualche fiavole speranza, infine, è riposta nella squadra explosion esports, iscritta al torneo di League of Legends. I ragazzi del team, infatti, sono riusciti a superare indenni i due match preliminari e sembra che se la stiano cavando dignitosamente nella fase a gironi. Il mese prossimo vi racconteremo com'è andata.

Paolo Cupola



www.esl.eu/euems/season10

www.gamerslegacy.it



Piattaforme/Aventura

POACHER

Conigli assassini e spiriti da salvare.



■ **Sviluppatore:** Ben "Yahzee" Coshaw
 ■ **Genere:** Piattaforme/Aventura
 ■ **Dimensioni:** 71 MB
 ■ **Internet:** Full/online/offline
 yahzee.blogspot.it

MUOVERE critiche verso i videogiochi in modo ironico e singolare è ciò che ha donato visibilità e popolarità a Ben "Yahzee" Coshaw.

Con le sue video-recensioni Zero Punctuation, caratterizzate da un flusso di parole senza sosta e un accento inconfondibile, Yahzee è riuscito a dare visibilità anche al proprio lavoro come sviluppatore indie. *Poacher*, il suo più titolo più recente, narra le vicissitudini di un bracciere dello Yorkshire che dovrà vedersela con nemici quantomeno curiosi, esplorando ambienti surreali che fanno da sfondo a una storia altrettanto... "particolare".

Poacher è un gioco di piattaforma con elementi esplorativi, una struttura che ricorda vagamente titoli come



■ La traiettoria di volo dei pipistrelli vi farà perdere la calma più di una volta.

INSTALLAZIONE

1. Scaricare il file *Poacher.exe* da www.gamesvillage.it o da www.gamesvillage.it.
 2. Una volta effettuato l'installazione, sarete pronti a giocare.

2. Una volta effettuato l'installazione, sarete pronti a giocare.



■ La varietà di trappole e oggetti da evitare è buona.

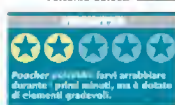
Metroid: proseguendo nella vostra avventura, guadagnerete potenziamenti e nuovi oggetti, aumentando punti vita e altre caratteristiche. I primi minuti sono un'esperienza quasi brutale, dovuta a un mix non troppo felice di nemici dalle traiettorie spietate e di un sistema di controllo basilare. Questi ultimi ben si adattano allo stile retro del gioco, ma sarà causa di frustrazione nel momento in cui incontrerete un pipistrello pronto a volare da una parte all'altra dello schermo, o uno dei tanti altri avversari che si potranno fra voi e il vostro obiettivo. Una frustrazione dovuta, principalmente, ai pochi punti vita (incrementabili giocando) e al posizionamento delle stanze adatte al salvataggio, che insieme ai salti non riusciti vi costringeranno a ripetere sezioni piuttosto lunghe e poco divertenti.

Una volta presa confidenza con i controlli (o meglio, imparato a contrastare un design caratterizzato da qualche problema), *Poacher* si rivela un titolo apprezzabile, con segreti da scoprire e una storia visionaria al punto giusto, condita da dialoghi divertenti. Il comparto



grafico riesce a donare al gioco l'atmosfera voluta, ma i limiti di uno sviluppo senza troppa esperienza sono evidenti. La sensazione è che l'idea alla base del gioco avrebbe potuto dar vita a un titolo più godibile e profondo, ma data la natura gratuita di *Poacher*, e trattandosi di un progetto sviluppato da un singolo appassionato, non è il caso di lamentarsi troppo.

Antonio Colucci



■ Poacher è un titolo fuori dall'ordinario, con segreti da scoprire e una storia visionaria al punto giusto, condita da dialoghi divertenti. Il comparto

MMORPG

CONTINENT OF THE NINTH

Azione frenetica e qualche ritardo di troppo.

■ **Genere:** MMORPG
 ■ **Periodo di sviluppo:** 100%
 ■ **Internet:** c9.webzen.com

IL percorso compiuto da molti MMORPG provenienti dal continente asiatico è lungo e tortuoso. Sono numerosi i titoli che, una volta pubblicati in Cina, Corea del Sud e altri paesi orientali devono attendere anni prima di sbarcare anche da noi.

Continent of the Ninth (C9) ha fatto parlare di sé fin dal 2009 (anno del suo debutto in Estremo Oriente) proponendo un combattimento tutto combo e azione, fino a qualche tempo fa considerato ancora una novità. Oggi, *Dragon Nest* e *Vindictus* stanno ziazzando un appetito ridimensionato rispetto al passato, compromettendo un esordio occidentale non più così speciale. Webzen sta promuovendo il gioco in questi mesi, invitando gli utenti a eventi un po' spezzettati, ma sufficienti a farsi un'idea chiara su quasi ogni fronte.

Siamo in presenza di un MMORPG strutturato in centri di aggregazione (villaggi, città) all'interno dei quali acquistare e incontrare altri giocatori, prima di avventurarsi all'esterno attraverso dei portali che delimitano il passaggio verso stanze (sezioni di gioco) personali o dedicate a un gruppo. Proprio come in *Dragon Nest*, quindi, vi ritroverete a combattere una serie



■ *Continent of the Ninth* è ricca di dettagli ed effetti grafici, accompagnati da qualche animazione un po' troppo rassicurata.

di nemici utilizzando abilità acquisite aumentando di livello, controllando un personaggio appartenente a una delle classi disponibili (fighter, hunter, shaman e relative classi avanzate). Gli avversari saranno più o meno coriacei secondo il livello di difficoltà selezionato all'inizio della missione, e andranno abbattuti concatenando attacchi e andando a compiere combo segnalate nell'interfaccia. Al termine di molte delle vostre "scampagnate", vi troverete faccia a faccia con un boss, scontro il quale sarete giudicati attraverso un



■ Al termine delle missioni vi contratterete con un boss, più o meno particolare secondo il livello di difficoltà scelto in precedenza.

voto espresso in lettere. Una struttura ormai testata, funzionale e che riesce a divertire, cui C9 aggiunge dettagli e attività secondarie non proprio originali ma in grado di meritarsi attenzione, come una porzione PvP strutturata in scontri organizzati, un sistema di professioni per creare oggetti e altro ancora.

Il comparto grafico del gioco offre un buon livello di dettaglio e numerosi effetti grafici, le mappe sono delimitate da barriere antiriflesso, particolare che farà storcere il naso agli appassionati dell'esplorazione, cui C9 non è comunque dedicato. Le animazioni che accompagnano le abilità sono volutamente esagerate e ben caratterizzano le mosse assegnate, anche se spesso è facile notare una leggerezza che stona con il resto.

Per partecipare alla Beta e agli eventi di *Continent of the Ninth*, puntate il browser all'indirizzo c9.webzen.com

Antonio Colucci



LA TUA RIVISTA SEMPRE CON TE!

- ✓ risparmi **TEMPO** e **DENARO**
- ✓ la **COMPRI OVUNQUE** tu sia
- ✓ la leggi **UNA SETTIMANA PRIMA** che arrivi in **EDICOLA**
- ✓ **NON PERDI** mai un **NUMERO**
- ✓ hai **L'ARCHIVIO SEMPRE** a portata di mano
- ✓ puoi **ABBONARTI** o **ACQUISTARE** solo i **NUMERI** che **VUOI**
- ✓ **FACILE** per tutti!



EDICOLA di Apple *Ti puoi anche abbonare!*



APP di iTunes Store *Scegli il numero che vuoi!*





I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

PROBLEMI CON IL DVD IN GIOCHI PER IL NIO COMPUTER

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista del DVD funzionanti. Se esplosione nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: td_gmc@prose.it. Provveremo alla sostituzione del DVD difettoso entro i tre mesi successivi al mese di scoperta. Prima di contattarci, però, sconsigliamo di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti nel DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiuntivi. Suggeriamo a tutti i lettori che ricorrono mensilmente al installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.



A cura di Elisa Lanza

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

C'erano uno gnomo, un'elfa e un'anno alla ricerca di un artefatto...

NUOVA versione, finalmente sottotitolata in lingua italiana, per il demo di un'avventura con ambientazione fantasy realizzata dal team di sviluppo tedesco KING Art Games.

Il gioco di prova mette a disposizione degli appassionati di punta e dica circa due ore di divertimento, poiché propone una sostanziosa porzione del secondo capitolo della storia. Nel demo vi mostriamo i panni dello gnomo Wilbur, che ha raggiunto la città di Seaborn per

mostrare all'Arci-Mago un anello consegnatogli da un vecchio Gremlin. Per riuscirci, però,



Mostreremo i nostri eroi a mettere in scena un vecchio artefatto prima dell'uscita della storia?

ha bisogno di ottenere un diploma di mago. Wilbur è uno dei tre personaggi interpretabili nel gioco completo (oltre all'elfa Ivo e all'umano Nate), basato su una trama divertente e supportata da un comparto grafico di ottima fattura. Durante la loro ricerca del classico artefatto magico e potentissimo che non deve cadere nelle mani sbagliate, i nostri eroi si imbarcano su una nave volante per dare vita a una serie di divertenti peripezie, all'insegna della comicità. Se le avventure grafiche sono il vostro pane quotidiano, vale senz'altro la pena di provare questo demo. La procedura d'installazione è

completamente in italiano, per cui sarà sufficiente seguire le istruzioni per iniziare a giocare senza difficoltà. Il demo di *The Book of Unwritten Tales* occupa quasi 1,8 GB di spazio su hard disk.

Adventure Productions
CPU 2.4 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP SP3/Vista7

Il demo di *The Book of Unwritten Tales* è stato realizzato da King Art Games. Il demo di *The Book of Unwritten Tales* è stato realizzato da King Art Games. Il demo di *The Book of Unwritten Tales* è stato realizzato da King Art Games.

Gli altri demo

ADAM'S VENTURE EPISODE 3: REVELATIONS

Genere: Avventura grafica
Casa: Iceberg Interactive
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, Windows XP/Vista/7

Un viaggio nel tempo per scoprire qualcosa in più sul passato di Adam, per questa terza e ultima avventura dedicata alle imprese del più famoso emulo di Indiana Jones, che mostra anche il suo incontro con l'archeologo Evelyn in occasione di una spedizione nella cittadina francese di Luz. Per installare il demo, della durata di venti minuti, è sufficiente disporre di 1,16 GB di spazio libero su disco fisso, accettare il contratto di licenza e decidere se consentire accesso al programma a tutti gli utenti o meno. Al momento di installare le DirectX, se non desiderate la toolbar di Bing accettate di deselezionare l'opzione "Installa Bing Toolbar" dalla seconda schermata.

CAPTAIN MORGAN AND THE GOLDEN TURTLE

Genere: Avventura grafica
Casa: Beef Entertainment
Requisiti: CPU 1.6 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7

Demmo sottotitolata in italiano della durata di venti minuti per l'avventura grafica sviluppata da Wizarbox e ambientata nel Caraibi, con protagonista una famiglia che vuole diventare un "temibile pirata". Per installare il demo è sufficiente disporre di 1,16 GB di spazio libero su disco fisso, accettare il contratto di licenza e decidere se consentire accesso al programma a tutti gli utenti o meno. Al momento di installare le DirectX, se non desiderate la toolbar di Bing accettate di deselezionare l'opzione "Installa Bing Toolbar" dalla seconda schermata.

THE DAME IN BLACK CASE

Genere: Avventura grafica
Casa: BlumAI Studios
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, Windows XP/Vista/7

Versione completa dell'avventura grafica gratuita realizzata dal team italiano BlumAI Studios, che ha come protagonista il detective John Pilogio, impegnato a risolvere l'omicidio della "dama in nero" Susanne Long. Prima di iniziare a giocare, è necessario installare i font presenti sul DVD (nella cartella Data/Demo/The Dame in Black Case): per farlo è sufficiente copiare il file *basevsn.ttf* sul vostro computer, nel cartello *C:\windows\font*. Il gioco richiede 618 MB di spazio libero su hard disk ed è completamente gratuito, ma dalla schermata di avvio è possibile cliccare un link PayPal per effettuare una donazione agli sviluppatori, se avete gradito il loro lavoro.



Nel rigione, Morgane, che sempre qualcosa d'importante da fare.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: non pochi punti possono essere la vostra guida al gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vari demo prodotti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comparsa dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esqui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Quattro particolari titoli indipendenti che propongono una nuova avventura di semi (i *shall remain*), rifacciamo alla guerra grazie alla grafica tipo di un militare (*Unmanned*), una spaziale avventura nello spazio (*Egypt*) e la versione originale di un'avventura grafica vecchia scuola recentemente riproposta in edizione migliorata (*The Journey Down*).

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinRAR o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma altrettanto le loro dimensioni si sono ingigantite al punto da rendere difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? Sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulla pagina di GMC. Se ne hanno questo alone bestioso, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trechi GMC, vera enciclopedia di giochi.

In aggiunta al manuale in formato PDF e in italiano di *Metra 2013*, il gioco allegato a questo numero di GMC, la sezione dedicata agli add on propone un Mod per *Ammend: The Dark Desert*, una nuova campagna in singolo per *Crysis* e *Crysis Wars*, un Mod per sostituire Shiva con Jill in *Resident Evil 5* e un vesting grafico completo per *GTA IV*.

Una selezione di nove filmati appartenenti ad alcuni fra i giochi più attesi dei prossimi mesi. Spiccano senz'altro *Assassin's Creed III*, *Dishonored* e *Allison: Colonial Marines*, ma c'è spazio anche per gli altrettanto notevoli *Crysis 3*, *Sleeping Dogs*, *Darksiders II*, *MechWarrior Online*, *Nedal of Honor Warfighter* e *Project CARS*.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO!

Mod e Add On Driver

THE MUTANT FACTOR (MOD PER CRYSIS)

Una nuova campagna single player disponibile in due versioni: una per Crysis e una per Crysis Wars. Il Mod è ispirato a giochi come Half-Life e F.E.A.R., comprende 3 mappe (Infection, Gestation e Mutation) e mette il giocatore nei panni di Phoenix, inviato a indagare su una strana emissione di energia nella Corea del Nord. Durante il viaggio, Phoenix inizia ad avere visioni sulla figlia perduta Tara e si ritrova intrappolato in una struttura sotterranea.

IN DA ROUSE (MOD PER AMNESIA: THE DARK DESCENT)

Un'azione agghiacciante di paura con un Mod per l'inquietante Amnesia: The Dark Descent che si rifà all'appartamento del suo sviluppatore.

ICENRANCER (MOD PER GTA IV)

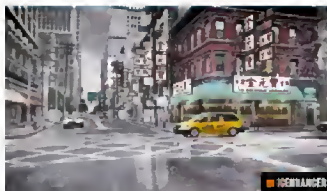
Restyling grafico per Grand Theft Auto IV che, se utilizzato su PC con alte prestazioni, apporta notevoli miglioramenti alle texture e agli effetti visivi del gioco. Il Mod funziona correttamente con GTA IV aggiornato alla versione 1.0.4.

ULTIMATE JILL OVER SHEVA (MOD PER RESIDENT EVIL 5)

Se siete degli affannatissimi della coppia "originale" di Resident Evil, divertiteli a sostituire Sheva Alomar con l'iconica Jill Valentine grazie a questo semplice ma efficace Mod per il quinto capitolo del survival horror più famoso degli ultimi quindici anni!

CONTENUTI AGGIUNTIVI PER METRO 2033

Il manuale in italiano e in formato PDF di Metro 2033, lo sparattuto in prima persona ispirato all'omonimo romanzo russo e allegato a questo numero di GMC.



■ ICENRANCER



■ THE MUTANT FACTOR

AMDA/ATI Catalyst 12.4

La versione più aggiornata del driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

NVIDIA ForceWare 301.35

La versione più aggiornata del driver per le schede video NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

Utility

ATI Catalyst 12.4

Grazie a questo driver, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

ATI Catalyst 12.4

L'ultima versione del programma per leggere i file PDF, formato in cui è realizzato anche il manuale del gioco completo allegato ogni mese a GMC.

Un efficace antivirus in italiano, gratuito se utilizzato per uso personale. Aggioremo per il vostro computer!

ATI Catalyst 12.4

Un utile programma con cui ridurre i file di registro di Windows.

ATI Catalyst 12.4

Programmi in italiano per massimizzare comodamente e senza spese aggiuntive CD, DVD, CD Audio e supporti rimovibili.

ATI Catalyst 12.4

Un utile programma gratuito per gestire e programmare comodamente i vostri backup desktop e non.

ATI Catalyst 12.4

Alfabeto la gestione dei vostri CD audio a questo comodo programma.

ATI Catalyst 12.4

Un ottimo client FTP completamente gratuito e accessibile a tutti grazie all'interfaccia in italiano.

ATI Catalyst 12.4

La versione più recente e in italiano del noto browser Internet di Mozilla.

ATI Catalyst 12.4

Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali.

ATI Catalyst 12.4

Fra gli screenshot il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e il consente anche di catturare immagini a video.

ATI Catalyst 12.4

L'alternativa open source a Photoshop. Un programma di grafica completo e ricco di opzioni, accompagnato da un'interfaccia manuale in italiano.

ATI Catalyst 12.4

Un visualizzatore d'immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

ATI Catalyst 12.4

Valida alternativa a Microsoft Office che offre fogli di calcolo, tabelle e altre funzioni.

ATI Catalyst 12.4

La risposta alle vostre esigenze di creazione documenti in formato pdf. Il programma installa una stampante virtuale che genera file nel formato Acrobat.

ATI Catalyst 12.4

Per recuperare file cancellati per errore, provate questo indispensabile programma freeware: non dovete più dire addio a documenti e immagini che creavate perduti.

ATI Catalyst 12.4

Tenete sempre d'occhio la velocità delle vendite del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

ATI Catalyst 12.4

Un programma ideale per visualizzare in un belmo qualsiasi formato video.

ATI Catalyst 12.4

L'ultima versione del famoso programma di compressione, grazie al quale potete anche ridotti dei file presenti sul DVD.

Indie

I SHALL REMAIN

Ennesimo caso di contagio di un pericoloso virus che trasforma gli esseri umani in zombi. Nei panni di un marine dovete far fuori i famelici nemici infettati dal virus ZDM-31, in questo prologo di un GDR indipendente caratterizzato da un'insolita visuale a volo d'uccello. Il gioco richiede l'installazione e occupa poco più di 500 MB di spazio libero su disco fisso.

ERRESS

Una particolare avventura ambientata nello spazio, con finali multipli e atmosfere inquietanti. Durante il primo tentativo di avvio del gioco potreste incappare in qualche difficoltà per colpa delle impostazioni grafiche. Per risolvere il problema è necessario modificare le impostazioni predefinite cliccando due volte sul file **winssetup.exe** e provare diverse combinazioni. In particolare, potrebbe essere sufficiente modificare la voce **Graphics Driver** selezionando Direct3D 9 e attivare/disattivare la visualizzazione a schermo intero (la prima opzione a sinistra).

THE JOURNEY DOWN

Versione originale e con grafica "vecchia scuola" di un'avventura che è stata recentemente riproposta in un'edizione epica ed esteticamente migliorata. I protagonisti di The Journey Down sono due cacciatori che lavorano in una stazione di rifornimento, e i personaggi del gioco sono tutti rappresentati con curiose maschere tribali. In caso di eventuali problemi di visualizzazione, vale quanto scritto qui sopra a proposito delle impostazioni grafiche necessarie per giocare a Eggers.

UNMANNED

Un gioco in flash realizzato da un collettivo guidato dall'italiano Paolo Pedercini. Unmanned segue la giornata di un pilota di un drone militare americano, presentandola sotto due punti di vista diversi: da un lato dello schermo quello intropettivo e dall'altro quello della monotonità quotidiana. Più che un gioco vero e proprio, un'esperienza che spinge a riflettere.



■ I SHALL REMAIN



■ THE JOURNEY DOWN

Patch

WITCHER 2

Nuovo, corposo aggiornamento per lo strategico di Ubisoft che apporta una serie di piccole modifiche riguardanti, in particolare, miglioramenti nella generazione casuale delle mappe, adesso più diversificate.

CONCEALING ROOMS 2

Patch per il gioco strategico firmato Paradox, che aggiunge testi mancanti, previene un crash occasionale che si verifica in caso d'assedio e apporta modifiche generali al bilanciamento.

CONCEALING ROOMS 2

Migliore e modifiche generiche per la simulazione di calcio di Konami, che riguardano chat e tutte le modalità di gioco.

WITCHER 2

Aggiornamento dedicato all'Enhanced Edition di The Witcher 2, che riguarda il rapporto fra le dimensioni dello schermo, la compatibilità con i salvataggi di versioni precedenti del gioco, problemi rilevati da utenti Steam e altri miglioramenti generali.



■ THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION

Video

WITCHER 2

WITCHER 2

WITCHER 2

WITCHER 2

WITCHER 2

WITCHER 2

WITCHER 2

WITCHER 2

WITCHER 2



Nella Russia sconvolta da un devastante conflitto atomico, le viscere della terra sono l'unico rifugio sicuro rimasto. O forse no?

guida al GIOCO COMPLETO

Metroid 2033 richiede necessariamente una connessione a Internet per l'attivazione

METROID 2033

Come giocare

Per giocare a *Metroid 2033* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Metroid 2033**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > giochi > se preferite, aprendo direttamente Steam (menu Start > Steam)**. Se optate per questa interfaccia, dovete selezionare il menu **Visualizza > Bianco Giochi**, quindi cliccare due volte con il tasto sinistro del mouse su *Metroid 2033* per lanciarlo.

Il manuale

Il manuale di *Metroid 2033* non è installato con il resto del gioco, mentre è accessibile tramite Steam, ma unicamente in lingua inglese. Non disperate però, poiché sul DVD (non l'altro disco presente nella confezione) è presente la versione in italiano. La troverete nella cartella **BitMod\Manuale Metro 2033**. Vi ricordiamo che per leggere il manuale avrete bisogno del software *Acrobat Reader*. Nel caso in cui tale programma non fosse già installato sul vostro computer, potrete trovarlo nella sezione **Utility**, sempre sul DVD demo.

La lingua

Metroid 2033 è completamente tradotto nella nostra lingua: menu, testi a schermo e dialoghi compresi.

NATO dalla geniale intuizione di Dmitry Glukhovsky, *Metroid 2033* è la trasposizione digitale dell'omonimo romanzo, vero e proprio best seller in patria.

In questo racconto si narra di un futuro assai oscuro, in cui hanno preso vita i trionfi tipici della Guerra Fredda, piuttosto che gli scenari di terrore odierni. La paura di un devastante conflitto nucleare appartiene alle generazioni nate a cavallo fra gli Anni '60 e '70, quando film come *"The Day After"* spaventavano davanti agli occhi degli spettatori le terrificanti conseguenze di una guerra a base di testate atomiche. Il tema apocalittico è però tornato prepotentemente alla ribalta negli ultimi tempi, grazie anche a titoli come *Fallout 3* e lì qui presente *Metroid 2033*, che oltre tutto introduce elementi tipici dei survival horror.

Vengono raccontate le vicissitudini del sopravvissuto al conflitto, costretto a vivere nelle principali stazioni della metropolitana di Mosca, sia per sfuggire all'inverno atomico e alle radiazioni della superficie, sia per difendersi da qualcosa di ancora più letale, se possibile. Non bastassero i rischi derivati dall'esposizione a uranio, plutonio e via di questo passo, tocca fare i conti con mostruose creature arrivate da chissà dove, che hanno una spiccata predilezione per la carne umana.

Nel gioco, che è uno sparatutto in prima persona (FPS), interpretate il ruolo di un giovane di nome Artyom, incaricato di portare un messaggio di vitale importanza presso la stazione metropolitana di Polis. Un viaggio rischioso, dove non solo avrete a che fare con i T-101 (gli essere mutati cui si accennava poche righe sopra), ma dovete difendervi persino da banditi e taglieggiatori della peggior specie.

Metroid 2033 è un titolo di grande caratura, caratterizzato da atmosfere lugubri e da ambientazioni inquietanti, in un contesto di sopravvivenza pura, dove occorrerà lottare fino all'ultimo proiettile con un numero crescente di ostili di ogni genere. Non mancheranno neppure sequenze all'aperto, dove però

dovete essere molto rapidi per evitare un'esposizione eccessiva alle polveri tossiche (per non parlare di certi ambinevoli esseri volanti...).

Una trama complessa vi guiderà in un mondo fitto di distrazioni, ognuna governata con regole ferree e con un piglio quanto oppressivo, quasi dittatoriale. In questa clima tutto ciò che sfiora, sarà necessario scendere a patti con una penuria d'armi e proiettili da non sottovalutare, proprio per questo motivo conviene sempre rovistare i corpi dei nemici dopo ogni scontro, tenendo bene a mente che le munizioni rappresentano la forma di baratto più diffusa in questo mondo. In ogni caso, è sufficiente ricordare che qualsiasi canna da fucile all'epoca pre-conflitto vale molto più di quelle prodotte "artigianalmente" in seguito.

Altra caratteristica importantissima sarà la vostra attrezzatura. In un gioco in cui non è raro di si muove fra gallerie scarsamente illuminate, se non addirittura completamente buie, torce, accendini e visori notturni possono fare la differenza tra la vita e la morte. A proposito, non troverete praticamente alcun indicatore a schermo, quindi per determinare il vostro stato di salute dovete fare affidamento sugli input visivi (schizzi di sangue coprono sempre più la visuale) e auditivi (il battito cardiacò più rapido). Più o meno lo stesso discorso vale per il numero di proiettili rimasti: alcune armi avranno un contatore visibile in basso a destra, altre invece direttamente montato sul corpo stesso del fucile o del mitra. Anche se questa configurazione potrebbe sembrare un po' spazianza, specialmente per chi è abituato a titoli come *Call of Duty* e simili, tale scelta vi farà sentire sempre sul filo del rasoio.

Metroid 2033 è un'esperienza che va vissuta dal primo all'ultimo secondo, dove non tutto è come sembra e dove bisognerà farsi carico di un fardello tale da determinare il futuro dell'umanità.



Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Metroid 2033* è costituito da un processore dual core 2 GHz (Intel Core 2 Duo, AMD Athlon 64 X2), 1 GB RAM (2 GB con Windows Vista o 7), una scheda 3D 256 MB DirectX 9.0c con supporto PS 3.0 (GeForce 8800, Radeon X1900), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 4x, 10 GB di spazio libero e una connessione a Internet per l'attivazione. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore quad core a 3 GHz, 4 GB RAM, una scheda 3D 1 GB DX 11 (GeForce GTX 260, Radeon HD 4890 o superiori). I sistemi operativi supportati sono Windows XP, Vista e 7. È possibile abilitare il 3D stereoscopico attraverso la soluzione GeForce 3D Vision (è richiesto un bel monitor 3D 120Hz + relativi occhiali). Le schede video integrate dei sistemi notebook non sono totalmente supportate, quindi potrebbero dare problemi o impedire completamente il funzionamento corretto del gioco.

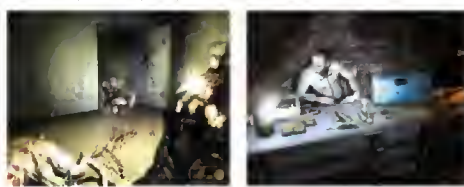


Installazione di Metroid 2033

Verificate che il vostro PC sia regolarmente connesso a Internet, quindi inserite il DVD nel lettore e cliccate su **Esecuzione di Setup.exe**. Se ciò non dovesse accadere, esplorare il disco e fate doppio clic sul file **Setup.exe**. Si aprirà immediatamente un riquadro relativo alla selezione della lingua, quindi dal menu a tendina scegliete **Italiano** per procedere. Nella finestra successiva, cliccate su **Installa Metroid 2033**. Vi verrà proposta la lettura del classico EULA, selezionate **Accetto i termini della licenza** per proseguire. Verranno inizializzate tutte una serie di installazioni automatiche, a partire da quella delle librerie Microsoft Visual C++ 2005 Redistributable. Cliccate poi su **Avanti** > **Installa**. Se a questo punto NON disponete di un account Steam, andate al paragrafo **Installazione di Steam** e seguire la guida. Se, invece, avete un accesso a Steam, inserite i vostri dati (Nome Account e Password) come di consueto. Dopo qualche secondo, il gioco vi chiederà il **Codice Prodotto**: lo trovate stampato sul retro della confezione, ed è composto da una combinazione di numeri e lettere per un totale di 35 caratteri suddivisi in tre blocchi. Digitateli con attenzione, evitando di confondere gli 1 (uno) con i 1 (di India) e gli 0 (zero) con le O (di Oscar). Se il codice è stato accettato, nella schermata successiva troverete la dicitura **Attivazione eseguita**, pertanto cliccate su **Avanti** per decidere se volete creare un collegamento con l'icona di gioco sul desktop o/o nel menu Start di Windows. Selezionate poi **Avanti** per avviare la copia dei file su disco fisso. Al termine della procedura, scegliete **Visualizza libreria giochi di Steam** e attendete l'aggiornamento automatico del gioco: il download richiederà un tempo variabile determinato dalla velocità della vostra connessione, ma in ogni caso tenete conto che si tratta di una patch piuttosto corposo, pari a circa 3 GB. I miglioramenti rispetto alla versione base sono tanti e qui (specialmente se si dispone di un hardware recente), che vale la pena attendere il completamento della procedura.

Disinstallazione di Metroid 2033

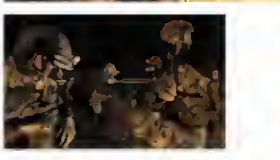
Per disinstallare *Metroid 2033*, accedete al **Pannello di controllo**, fate doppio clic su **Installazione applicazioni** e, dopo aver selezionato l'icona del gioco, premete sul pulsante **Cambia/rimuovi**. A questo punto, seguite la procedura guidata per dire addio all'inquietante metropolitana di Mosca. I vostri salvataggi e i progressi non saranno comunque persi per sempre, ma verranno memorizzati attraverso il cloud di Steam. In pratica, saranno conservati sul server di gioco più o meno per sempre, l'importante è che utilizzate sempre il vostro profilo per accedere ai clienti di Valve.



Il codice di installazione

In fase d'installazione vi verrà chiesto d'inserire un codice (**Codice Prodotto**). Lo troverete stampato sul retro della custodia del DVD di gioco. Per l'autenticazione è necessario essere collegati a Internet. Nel caso in cui il codice d'installazione di *Metroid 2033* fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scrivere all'indirizzo e-mail cd_gmc@opera.it, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido.

Se vi siete persi o avete bisogno di ricordare i dettagli della missione la terra, premete il tasto M.



Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a <http://forum.gamesvillage.it>, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GAC - Giochi Completati Allegati**. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, ma una copia del *gamevillage.it* fosse disponibile, la sostituzione del disco difettoso entro tre mesi successivi a quello di copertina.

Steam achievement

Metro 2033 presenta 48 Steam achievement, ottenibili completando quasi al 100% il gioco in modalità Ranger Easy. Abbiamo scritto "quasi" poiché per sbloccare tutti gli obiettivi è necessario giocare in modalità Ranger Hardcore, in pratica il livello di difficoltà più alto in assoluto.

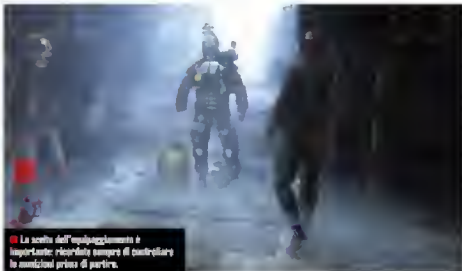
Installazione di Steam

Metro 2033 è un titolo che richiede una serie di caratteristiche per funzionare correttamente, compresa una **connessione a Internet obbligatoria**, necessaria per registrarsi a **Steam**. Il gioco che trovate allegato a GMC, benché in formato DVD, necessita di un'installazione di Steam attiva sul vostro PC. Se già utilizzate questo software, dovrete semplicemente accedere al vostro account come sempre, mentre se non lo avete mai attivato e/o installato, vi consigliamo di leggere attentamente questa guida:

1. Seguite la procedura descritta nel box **Installazione di Metro 2033** fino a quando vi verrà proposto di attivare il client di Steam. Accettate e proseguite.
2. Se desiderate cambiare la cartella di destinazione cliccate su **Sfoglia**, altrimenti selezionate **Installa**.
3. Una volta completata la procedura d'installazione, Steam si conatterà online e procederà ad aggiornarsi in maniera del tutto autonoma.
4. Finito l'aggiornamento, dovrete selezionare **Crea Nuovo Account**.
5. Vi verrà proposto il **Contratto di Adesione a Steam**. Dovrete selezionare **Accetto** per andare avanti.
6. Inserite un nome a vostro piacimento nella sezione **Nome account**, quindi una parola d'ordine nel campo **Password** e **Conferma password**. Questa sezione è a vostra discrezione e vi consigliamo di scegliere con cura i dati che andrete a inserire, segnandovi poi da qualche parte.
7. Qui dovrete inserire il vostro **indirizzo e-mail**, possibilmente quello che usate più spesso. Vi arriverà, una volta completata questa procedura, una mail di conferma con un link relativo al vostro account (conservatela con cura per utilizzi futuri).
8. L'ultimo passaggio riguarda la cosiddetta **Domanda Segreta**: dall'apposito menu a tendina dovrete scegliere uno dei sei possibili quesiti, che variano dal nome della squadra del cuore a quello del proprio animale domestico, insomma dettagli che potete conoscere solo voi. È un ulteriore filtro di protezione per il vostro account.
9. Procedete con l'installazione, l'inserimento del codice e l'aggiornamento online, seguendo le indicazioni descritte nel box **Installazione di Metro 2033**.

Modalità offline di Steam

Per chi dispone di una connessione a Internet a consumo o non particolarmente veloce, è possibile, una volta completata correttamente e la procedura d'installazione, giocare in modalità offline. Per fare questo, occorre aprire il client Steam e, dall'omonimo menu, selezionare **Vali offline**, quindi nella finestra successiva **Riavvia in modalità offline**. Dopo questa semplice operazione non sarete più connessi a Internet. Ricordate che, in questo modo, non saranno disponibili le opzioni di salvataggio cloud, né tantomeno riceverete eventuali aggiornamenti sul gioco.



La scelta dell'equipaggiamento è importante: ricordate sempre di controllare le munizioni prima di partire.



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, scoprite con Danilo Gabrielli perché i videogiochi odierni hanno difficoltà ad assumere forme nuove e coraggiose.

Nessuna nuova, buona nuova

SPESSE, in passato, ci si è lamentati per la censura che aveva colpito alcuni videogiochi, invocando un'irrinunciabile libertà d'espressione per il nostro medium preferito.

Ciò che più frequentemente risultava evidente, in queste incresciose vicende, era anzitutto l'incompetenza di chi agitava lo spauracchio della violenza per colpire e demonizzare i videogames: benpensanti digiuni di giochi, nonché giornalisti dall'alto grado di superficialità. In queste accuse, tuttavia, a ben guardare non c'era nulla di preoccupante. Spesso e volentieri lo stesso solo quello di aumentare il sensazionalismo, qualcosa che fa spettacolo nella grande maggioranza dei casi. E la nostra società saturo di stimoli ci insegna che, se una cosa fa spettacolo, sicuramente è destinata alla visibilità e al successo, a patto che lo spettacolo stesso sia nuovo e intrigante.

Quello che desta più apprensione, a mio modo di vedere, è una particolare caratteristica dei videogiochi odierni: la standardizzazione delle loro forme. Sarà forse l'occhio allenato dell'addetto ai lavori, ma non riesco a scovare alcuna sorpresa nelle schermate dei titoli che campeggiano sulle pagine di GMC degli ultimi mesi (anni?). Gli sviluppatori sembrano impegnati con tutte le proprie forze nel fare in modo che le cose escano per benino. Vedo con quale attenzione preparano il logo, definiscono l'interfaccia, rifiniscono i modelli, preparano i tutorial, curano i dialoghi, ascoltano i feedback degli appassionati del precedente capitolo, perfezionano le scelte cromatiche, allestiscono i trailer di lancio, avviano la campagna promozionale. Durante la partita, in genere, scorre tutto a meraviglia. Talvolta ci si annoia un po' e il commento che si sente spontaneo è "niente di nuovo". I giochi usciti nel 2005 sono ancora graficamente e tecnicamente validi anche se non si usano più i medikiti perché la salute, oggi, si ricomincia automaticamente.

Nessuna rivoluzione è già avvenuta o è in vista, e pare che la formula per il successo sia di rappresentare vari cliché. Se questo è quasi normale dal punto di vista delle megacorporazioni mainstream, più preoccupante sembra, a mio avviso, l'andazzo che va prendendo la scena indie: anche qui, spesso, la definizione pare solo la coniazione di uno specifico tipo di gioco dai particolari stili grafici e di gameplay. Sillli alquanto omogenei e stereotipati, talvolta anche

L'ANGOLO DEL CONFORMISTA

Daniilo Gabrielli, marchigiano, si è laureato in Economia e Commercio nel 2001, presso l'università di Ancona. Collabora con Giochi per il Mio Computer attraverso recensioni e articoli dal lontano 2004. Ha una viscerale passione per i videogiochi.

in quei titoli che vorrebbero autopromuoversi "fuori di testa". Forse, molto semplicemente, non si tratta di un problema di offerta, ma di domanda. Giochi estranei alle regole della consuetudine (non scritte ma ugualmente stringenti, quasi quanto quelle della censura) esistono ancora e vengono sfornati regolarmente, fronteggiando successi alterni (leggi: vendite incerte). Per questo parliamo, in tal caso, di "nicchie". La verità è che, purtroppo, tendiamo a idealizzare il mondo del videogame, identificandolo con una piattaforma dalla libera espressione, quando invece si tratta di un mercato come un altro. Cercare nuove vie in un mercato è un'operazione costosa e, quando riesce, è soggetta all'immediata ritorsione (a prezzi inferiori) di un numero infinito di cloni. Meglio, allora, sfruttare le cosiddette "cash cow" ("muche da soldi") che fruttano dispendano ancora qualcosa.

Almeno per quanto riguarda il videogioco, sembra che non siano arrivati i tempi delle vacche magre. Preparamoci, quindi, a "Call of Battlefield: Modern Warfare Bad Company Tango Reboot 2X". Qualcuno dirà che è brutale e invocherà la censura. Qualcun altro citerà uno studio in cui si dimostra che i videogames non istigano alla violenza: spazzatele via, urlate a gran voce che è uno scandalo che nel gioco non siano presenti l'esercito portoghese e i canguri volanti. E se qualche sviluppatore indie decide di infilarsi nel suo nuovo titolo, diregli che non vale fare l'anticomunista: lui lo è per etichetta.

Titoli di CODA

Nel prossimo numero



Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
I Fantasma tornano in una missione impossibile: sconfiggere *Call of Duty*

Il numero di agosto sarà in edicola il 27 di luglio!

Inoltre, nel prossimo numero...

E3 2012

Non perdetevi lo speciale con tutti i giochi più attesi mostrati alla fiera delle meraviglie!



Civilization V Gods and Kings

Un'espansione ricca e preziosa come un tesoro maya!



Gioco completo! Drakensang

The River of Time - Edizione Oro

Un grande GdR fantasy, comprensivo dell'espansione *Phileasson's Secret*



GIOCHI COMPUTER
www.giochicomputer.it
Numero 1492 luglio

Direttore Responsabile:
Luca Saffari - luccasaffari@giocchicomputer.it

Responsabile Amministrativo:
Francesca Saffari - francescasaffari@giocchicomputer.it

Redazione:
Francesca Saffari - francescasaffari@giocchicomputer.it

Redazione:
Francesca Saffari - francescasaffari@giocchicomputer.it

Redazione:
Francesca Saffari - francescasaffari@giocchicomputer.it

Redazione:
Francesca Saffari - francescasaffari@giocchicomputer.it

Redazione:
Francesca Saffari - francescasaffari@giocchicomputer.it

Redazione:
Francesca Saffari - francescasaffari@giocchicomputer.it

Redazione:
Francesca Saffari - francescasaffari@giocchicomputer.it

Informazioni e contatti:
Numero 1492 luglio

Pubblicità:
Deduzione - via...
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Abbonamenti:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Abbonamenti:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Abbonamenti:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Abbonamenti:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Abbonamenti:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Abbonamenti:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Abbonamenti:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Abbonamenti:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Abbonamenti:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Abbonamenti:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

Sezioni per il PC:
L'Espresso - via...
L'Espresso - via...

SCIENZE

BBC SCIENCE, la versione italiana della prestigiosa e autorevole rivista inglese **BBC FOCUS**, finalmente in tutte le edicole italiane. **BBC SCIENCE** offre ogni mese uno sguardo ampio e completo su scienza, tecnologia e futuro. Lo stile chiaro e diretto rende la lettura immediata e appassionante. Con **BBC SCIENCE** la conoscenza è alla portata di tutti.



ANCHE SU IPAD

CORRI IN EDICOLA

16

www.fxg.it

LA MIGLIOR SAGA DI STRATEGIA MILITARE CHE SI POSSA GIOCARE AL GIORNO D'OGGI

UN VERO
AFFARE
GIOCHI
COMPUTER

Completamente in **ITALIANO**

IL GIOCO
IN AZIONE.
CERCA
"MEN OF WAR FX
ITALIANO"
You Tube

IL VIDEOGIOCHI FX INCLUDE:

300
punti **FX**

MEN OF WAR - ASSAULT SQUAD
TI REGALA 300 PUNTI FX



GUIDA UFFICIALE CON INDIZI
E TRUCCHI PER VINCERE



POWERED BY
gamespy

CODICE MULTIPLAYER PER
GIOCARRE GRATIS SU INTERNET



MANUALE A COLORI E "SPECIALE FX"
CON LE 10 TATTICHE FONDAMENTALI

5
DLC
GRATIS

Edizione
GIOCO
DELL'ANNO
"GOTY"

16
www.fxg.it

25
nuove
missioni
GRATIS

16
www.fxg.it

16
www.fxg.it

16
www.fxg.it

L'EDIZIONE GIOCO DELL'ANNO "GOTY" NEL TUO NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI PREFERITO A SOLI

9,95€

FX
INTERACTIVE.COM